www.pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔ... PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

PHIÊU LƯU XUYÊN THỜI GIAN

HY Online CỖ MÁY THỜI GIAN
http://hy.asiasoft.net.vn

HƯỚNG TỚI VÒNG CHUNG KẾT TOÀN QUỐC
World Cyber Games 2008 TẠI TPHCM Tr.94

Giá: 14.000 đồng

MapleStory

http://ms.zing.vn

GAME PHIÊU LƯU MẠO HIỂM CỰC KOOL !
CHƠI MIỄN PHÍ, TỘI GÌ KHÔNG THỬ ?

MIỄN PHÍ VĨNH VIỄN

Hotline: 1900 561 558

Email: hotro.ms@vinagame.vn

VinaGame NEXON

Bản quyền 2008 thuộc **NEXON**. Do **VinaGame** phân phối độc quyền tại Việt Nam

THÁNG 08.2008 - SỐ 57

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - P C WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

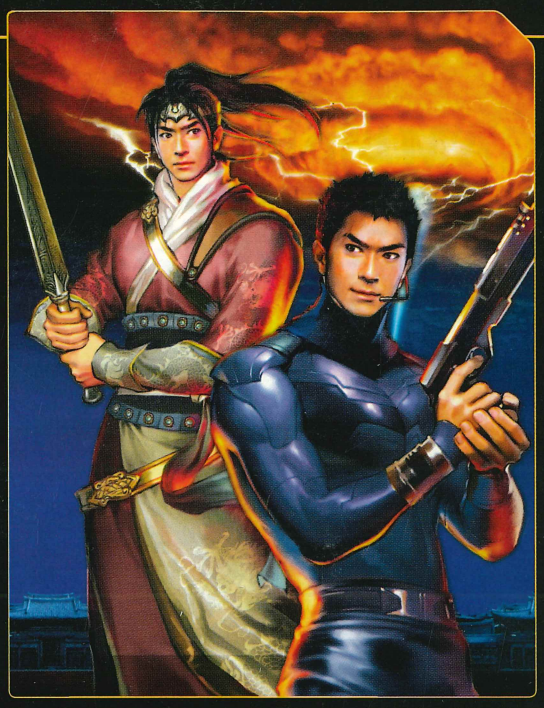
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

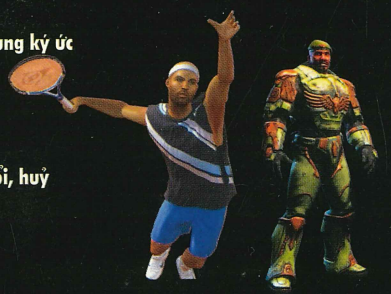
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



22 Huang Yi Online – Phiêu lưu xuyên thời gian
26 Devil May Cry 4 – Trừ ma diệt quỷ
30 Cleopatra: Riddle of the Tomb – Bí ẩn ngôi mộ cổ
32 Tower Bloxx Deluxe – Xây nhà hộp "xịn"
33 Wedding Dash 2 Rings Around The World – Tổ chức tiệc cưới với Wedding Dash 2
34 Stronghold Crusader Extreme – Thành trì sụp đổ
35 Battlefield: Bad Company – Những tay súng tồi
38 Gran Turismo 5 Prologue – Khúc dạo đầu ấn tượng
42 Rock Band – Ban nhạc lừng danh
46 Top Spin 3 – Tranh ngôi trên sân đất nện
48 Alone In The Dark – Cô độc trong bóng đêm
52 Unreal Tournament 3 – Giải đấu sinh tử
56 Guitar Hero: Aerosmith – Rock cùng Aerosmith
60 Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon – Mê cung ký ức
62 We Love Golf! – Những người yêu golf
66 Wii Fit – Tập thể dục bằng Wii
69 Blast Works: Build, Trade, Destroy – Xây, trao đổi, huỷ
70 Secret Agent Clank – Siêu điệp viên Clank
74 Soul Bubbles – Bong bóng thần kỳ



DÒNG CHẢY GAME

4 Diablo lại gây chấn động

4 Nintendo Wii tiếp tục gây sóng gió

6 Hướng đến vòng chung kết ESWC 2008 Grand Final

8 Tin nước ngoài

11 Chơi game trên Garena bằng thẻ VEN card

11 Tin trong nước

13 Hướng tới vòng chung kết WCG2008 toàn quốc: Phong độ sẽ quyết định

16 Thế giới của người, tiên và yêu ma

18 Tinh... chơi

SẮP PHÁT HÀNH

76 Gear of war 2: Mối nguy vẫn còn

78 Resistance 2: Thảm kịch Chimera

80 Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

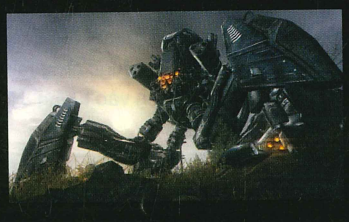
80 Brave: A Warrior's Tale

80 Cabela's Dangerous Hunts 2009

81 Disciples III: Renaissance

81 Infinite Undiscovery

81 SOCOM Confrontation



PHẦN CỨNG

82 Đồ nghề cho "consoler"

84 Xbox 360 Elite đến Việt Nam

85 Đĩa cứng gắn ngoài - mê game mà không lỡ việc

86 MTXT cho game thủ - "Nặng" về chất lẫn lượng

87 Bo mạch chủ Asus Striker II Extreme - Game "khủng" là chuyện nhỏ

88 Card đồ họa - Đa nhân cho game thủ

TRỢ GIÚP

91 Gõ rối tơ game - Mê game, bỏ việc

92 Hỏi & Đáp

SÂN GAME

93 Gameshow 2008: Hào hứng và sôi động

96 Metal Gear Solid - Những thông điệp ý nghĩa

99 Những trò chơi miễn phí đáng quan tâm

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

DIABLO LẠI GÂY CHẤN ĐỘNG

Sau nhiều năm chìm trong giấc ngủ tưởng như... thiên thu, chúa tể địa ngục Diablo đã trở lại! Nghe có phần hãi hùng nhưng đây là một tin cực kỳ vui cho game thủ cũng như "big-fan" của dòng game nhập vai kinh điển này. Với cái tên Diablo III, Blizzard đã làm nức lòng giới hâm mộ khi công bố bản trailer tại Pháp vào cuối tháng 6 vừa qua.

Nếu bạn chưa từng chơi các bản Diablo trước đây, chưa hình dung Diablo là game như thế nào, thì hãy tưởng tượng được chơi Diablo cũng như trúng số độc đắc vậy! Người chơi sẽ tha hồ chiến đấu cùng hàng tấn, hàng tấn quái vật lẫn quỷ dữ, thu nhặt những món đồ quý giá và cả tiền trong game. Ngoài việc chiến đấu "điên cuồng", nhìn đã mắt, game còn ẩn chứa một câu chuyện đầy tính nhân văn - chiến đấu vì công lý, chiến đấu cho sự tự do của loài người.

Với Diablo III, Blizzard đã "phù phép" cho người chơi thỏa sức tung hoành trong một thế giới muôn màu, và dĩ nhiên, hoàn toàn trong không gian 3 chiều (3D). Hệ thống vật lý bây giờ mới đóng vai trò cực kỳ quan trọng để mang lại khả năng tương tác với môi trường gần như tuyệt đối; bạn hoàn toàn có thể tin được rằng mình cầm cây búa to lớn, hoặc là pháp sư với quả cầu lửa phóng vào bọn quái vật, rồi nhìn chúng dính đòn bay thẳng vào tường. Hơn nữa, những rào cản như tường đá, bẫy... cũng có thể hoàn toàn bị phá hủy nếu bạn muốn.

Cho đến thời điểm này, Blizzard chỉ mới tiết lộ 2 trong tổng số 5 lớp nhân vật. Đầu tiên chính là Barbarian, những chiến binh với sức mạnh cơ bắp phi thường, luôn mang trên mình những vũ khí hạng... cực nặng, chỉ nhìn thôi đã khiến bất kỳ ai cũng phải ngán ngẩm. Với những game thủ mê mẩn phép thuật thì đã có Witchdoctor. Đa số các chiêu thức của Witchdoctor đều thuộc lớp tà thuật. Với khả năng hồi sinh xác chết thành chiến binh hung tợn, Witchdoctor luôn sở hữu một nhóm tay sai đắc lực; chưa kể khả năng tung ra những quả cầu lửa có khả năng thiêu rụi bất kỳ ai cản đường.

Tính từ khi Diablo II ra đời vào năm 2000, game thủ đã phải chờ hơn 8 năm để có thể tiếp tục con đường cứu nguy cho loài người. Vẫn giữ phong cách quen thuộc về thế giới đầy bóng tối, nhưng Diablo luôn quyến rũ người chơi, bởi cho dù chơi đi chơi lại cả trăm lần bạn vẫn không hề có cảm giác lặp lại trong cách chơi.

NINTENDO WII TIẾP TỤC GÂY SÓNG GIÓ

Theo thông tin mới nhất từ NPD, Nintendo đang tạo ra một làn sóng cực mạnh trong "cuộc chiến" giữa các hệ máy console. Người hùng mang vinh quang về cho Nintendo không ai khác chính là Nintendo Wii. Hiện tại, Nintendo Wii đang là sản phẩm bán chạy nhất tại Mỹ, thay thế cho "chiến binh" Xbox 360 của Mircrosoft.

Wii tiếp tục là máy chơi game hệ console bán chạy nhất với 666.700, chiếc PlayStation 3 xếp ở vị trí thứ nhì với 405.500 chiếc và bỏ khá xa Xbox 360 với 219.800 chiếc, riêng PlayStation 2 bán được 188.800 chiếc. Ở nhóm máy chơi game cầm tay (handheld), Nintendo DS tiếp tục giữ vững vị trí số 1 và cũng là máy chơi game bán chạy nhất trong tháng 6 với 783.000 chiếc. Sony PSP đạt 337.400 chiếc. Tính đến thời điểm hiện tại, tổng số lượng máy Wii đã được bán ra tại Mỹ đạt xấp xỉ 10,9 triệu chiếc, vượt qua Xbox 360 của Microsoft dù Xbox 360 xuất hiện trước đó 1 năm. Tuy nhiên, Wii vẫn thua xa người anh em DS với tổng số lượng máy bán ra tính từ thời điểm đầu tiên phát hành tháng 11/2004 đã lên đến 20,8 triệu chiếc.

"Các tựa game độc quyền cho một hệ máy thường kích thích nhu cầu mua hệ máy tương ứng, và kết quả mà PlayStation 3 đạt được đã phản ánh đúng ảnh hưởng của Metal Gear Solid 4", phân tích viên Anita Frazier tại công ty NPD cho biết, "Đây là tháng mà doanh số bán ra của PlayStation đạt mức cao nhất, thậm chí cao hơn so với mùa mua sắm năm ngoái".

GIÁ TỐT NHẤT
PLAYSTATION 3 40GB
Mua máy kèm 1 game
TẶNG
100,000 VNĐ
TẶNG
3 Games
360
HDMI Port
TẶNG
3 Games
Nintendo Wii
TẶNG
5 Games
PS2
TẶNG
Miếng dán
màn hình
Nintendo DS Lite
TẶNG
Đế sạc pin
trị giá 150,000đ
PSP Slim
Hỗ trợ kỹ thuật: 9144998
HALO
82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.haloshop.vn - sales@haloshop.vn

Hướng đến vòng chung kết ESWC 2008 Grand Final

Vòng chung kết ESWC 2008 Grand Final sẽ được tổ chức tại thành phố San Jose, Mỹ từ ngày 25 - 27/8 sắp tới với 6 bộ môn thi đấu chính thức là Counter Strike 1.6, Counter Strike 1.6: Women, DotA Allstars, Warcraft III, Trackmania Nations và Quake 3.

Đây là kỳ ESWC thứ 6 nhưng lại là lần đầu tiên giải đấu danh giá này được tổ chức bên ngoài nước Pháp. Tuy vậy, BTC giải vẫn quyết định tổ chức thêm một giải đấu ESWC Masters tại thủ đô Paris từ ngày 4 – 6/7/2008 nhằm tạo cơ hội cho các nhà vô địch nước Pháp so tài với nhà vô địch ở nhiều bộ môn của các quốc gia khác. Bên cạnh khoản tiền thưởng nhận được, tấm vé tham dự vòng chung kết ESWC 08 Grand Final mới chính là phần thưởng quý giá nhất mà bất kỳ game thủ hay đội game nào cũng muốn sở hữu. Một điểm đáng chú ý ở ESWC Masters Paris là, một quốc gia không tổ chức vòng loại ESWC vẫn có thể đề cử game thủ hay đội game tham gia giải ESWC Masters Paris và nếu chiến thắng, các game thủ hay đội game này sẽ được BTC trao cho những suất đặc cách tham dự ESWC Grand Final 2008.

Ở nội dung Counter Strike 1.6, đội mTw tỏ ra quá mạnh khi không để thua một trận đấu nào, thẳng tiến đến ngôi vô địch đầy thuyết phục. Ở vòng bán kết, mTw đánh bại roccat với tỉ số 16 – 10. Ở trận chung kết, mTw dễ dàng giành thắng lợi trước Fnatic với cách biệt 16 – 6 sau khi dẫn đến 13 – 2 trong hiệp 1. Còn đối với đội game CS nữ Les Seules, con đường đến ngôi vô địch bộ môn CS 1.6: Women khá vất vả khi đội này chiến thắng các đối thủ khác với tỉ số sít sao: thắng Badgirls Clan 16 – 12 ở tứ kết, thắng Emulate 16 – 13 ở bán kết. Trận chung kết, Les Seules tiếp tục vượt qua đương kim vô địch ESWC 07 là SK.Ladies với tỉ số 16 – 12, đây thực sự là trận đấu căng thẳng và kịch tính nhưng chức vô địch giành cho Les Seules là hoàn toàn xứng đáng cho những gì mà các cô gái đội Les Seules đã thể hiện tại giải lần này.

Do Warcraft III là bộ môn truyền thống tại các kỳ ESWC nên chức vô địch chỉ là cuộc tranh tài giữa các game thủ hàng đầu, trong khi đó nội dung thi đấu DotA Allstars thực sự được khán giả mong chờ vì đây là lần đầu tiên bộ môn này được đưa vào thi đấu. 10 đội game DotA được chia làm hai bảng với hai đội hạt giống là SK và EG - hai đội game có thành tích cao nhất ở giải Dream Hack vừa qua. Không mấy bất ngờ khi 4 đội vượt qua vòng đấu bảng đều là những đội được đánh giá cao nhất trước khi vào giải như SK, EG, MYM và TeG. Tuy nhiên bất ngờ thực sự đã xảy ra khi TeG đánh bại EG – đội DotA được coi là mạnh nhất nước Mỹ hiện nay để vào thi đấu trận chung kết với SK. Trận chung kết đã diễn ra rất hấp dẫn. TeG không hề tỏ ra yếu thế trước SK, mà ngược lại, ở đầu trận đội này còn có phần áp đảo hơn. Tuy nhiên bản lĩnh của Loda và đồng đội đã giúp SK lật ngược thế cờ khi ở Mid và Late Game, Dragon Knight cùng Necrolyte ngày càng mạnh và chiến đấu ngày càng chuẩn xác. Điểm yếu ở TeG là khả năng dứt điểm trận đấu chưa đủ tốt để có thể biến lợi thế thành chiến thắng. Như vậy, sau khi bước lên bục cao nhất tại giải DreamHack Summer 2008, SK lại tiếp tục đăng quang tại đấu trường ESWC Masters of Paris. Giải ba bộ môn DotA thuộc về MYM sau khi đội này đánh bại EG.

Bất ngờ lớn nhất tại giải đấu chính là game thủ Alexei "Cypher" YANUSHEVSKY của Clan Fnatic, khi anh lật đổ thành tích bất bại của Maciej "Av3k" Krzykowski nắm giữ bấy lâu. Trong suốt 2 năm qua, game thủ mới 17 tuổi người Ba Lan Av3k hầu như giành lấy tất cả chức vô địch tại các giải đấu lớn, nhưng trong trận chung kết ESWC Masters này, anh đã để thua Cypher với tỉ số 2 – 0.

Thứ hạng	DotA Allstars	Trackmania Nations	Quake 3
Giải nhất	SK – Gaming	Simon "Lign" Ferreira	Alexei "Cypher" YANUSHEVSKY
Giải nhì	The Elder Godss	Freek "XeNoGeaR" Molema	Olsson "Fojji" Magnus (Sweden)
Giải ba	Evil Geniuses	Kalle "Frostbeule" Moertlund Videkull	Maciej "Av3k" Krzykowski

Thứ hạng	CS 1.6	CS 1.6: Women	Warcraft III
Giải nhất	mTw	Les Seules	Jaeho "Moon" Jang
Giải nhì	Fnatic	SK-Gaming	Xiaofeng "Sky" Li
Giải ba	mousesports	emuLate	Yoan "ToD" Merlo

Chung kết EVER OSL 2008 - "Chuột vàng" cho JulyZerg

Giải đấu Starcraft EVER OSL 2008 tại Hàn Quốc đã khép lại bằng trận tranh chung kết giữa BeSt, game thủ Protoss xuất sắc nhất thời điểm hiện tại và JulyZerg,

WCG ghi tên vào sách kỷ lục Guinness

Sau 7 kỳ đại hội, World Cyber Games đã chính thức đi vào sách kỷ lục Guinness với danh hiệu "sự kiện game lớn nhất thế giới". Năm 2007, vòng chung kết World Cyber Games diễn ra tại thành phố Seattle, Mỹ đã chứng kiến sự tham gia của game thủ đến từ 74 quốc gia, cũng như thu hút được khoảng 1,5 triệu game thủ tham gia vòng đấu loại tại các khu vực trong tổng số 12 bộ môn thi đấu. Và điều này có nghĩa là World Cyber Games được ghi nhận như là một sự kiện về game thu hút nhiều người tham gia nhất trên thế giới.

Được tổ chức lần đầu vào năm 2000 tại Hàn Quốc với tên gọi World Cyber Games Challenge, ngay lập tức, giải đấu này đã thu hút được toàn bộ sự chú ý của giới hâm mộ về quy mô hoành tráng và món tiền thưởng hấp dẫn cho người thắng cuộc. Kể từ năm 2004, World Cyber Games được tổ chức tại các quốc gia khác nhau như Mỹ, Singapore, Ý và sắp tới đây là Đức.

MYM Prime Defending League #1 bước sang tuần thi đấu thứ 5

Giải đấu lớn nhất từ trước tới nay trong hệ thống thi đấu của MYM đã bước sang vòng 5. Sau 4 vòng đấu đầu tiên, SK vẫn khẳng định họ là đội DotA mạnh nhất hiện nay với 3 trận thắng và 1 trận hòa. Bên cạnh SK, giải đấu còn đánh dấu sự vươn lên mãnh liệt của các đội game khác như TeG, SGC và đặc biệt là "hiện tượng châu Á" XcN – họ cùng SK là hai đội duy nhất chưa để thua trận nào. Bên cạnh những tiến bộ, nhiều đội game cũng gây thất vọng cho người hâm mộ như KS, Mouz hay WG bởi thành tích thi đấu quá yếu kém. Trong khi đó, Srs là đội gặp rắc rối nhiều nhất về đường truyền cũng như thời gian thi đấu, tính tới nay, đội này chỉ thi đấu được đúng 1 trận và hiện đang xếp ở vị trí cuối bảng.

Giải đấu cũng đánh dấu sự ra đời của nhiều chiến thuật mới và nhiều hero mới được đưa vào sử dụng. Cũng qua giải đấu, các đội game trên thế giới dần nắm bắt được xu hướng mới về phiên bản 6.52, nhờ vậy mà khoảng cách giữa các đội dần được thu hẹp và làm cho các trận đấu ngày càng hấp dẫn hơn. Chi tiết về giải đấu MYM Prime Defending League #1 liên tục được cập nhật tại chuyên mục MYM của http://esport.vn.

Chia tay huấn luyện viên trưởng eSTRO

Từng là huấn luyện viên của đội StarCraft AMD Dreamteam với các thành viên đều là những gương mặt xuất sắc của cộng đồng StarCraft không mang quốc tịch Hàn Quốc như Elky, Grrrr..., rồi sau đó gắn bó với đội eSTRO từ những ngày đầu, hơn ai hết, Daniel Lee là người hiểu rõ nhất sự khắc nghiệt của làng thể thao điện tử Hàn Quốc và những khó khăn để đưa eSTRO đến vị thế ngày hôm nay. Tuy nhiên, cách đây không lâu (ngày 27/6), ông chính thức tuyên bố rời khỏi vị trí huấn luyện viên trưởng của đội eSTRO.

Tuy rời chiếc ghế huấn luyện viên nhưng Daniel Lee vẫn tiếp tục hoạt động trong thế giới eSport, mà cụ thể là ông sẽ tiếp tục làm việc cho IEG, đơn vị chủ quản của eSTRO cũng như website SCForall.com. Mặc dù vị trí của Daniel Lee tại IEG vẫn chưa được tiết lộ nhưng chắc chắn trong thời gian sắp tới, chúng ta sẽ thấy ông xuất hiện trở lại với một hình ảnh tươi - mới hơn, đem đến nhiều điều thú vị cho cộng đồng hơn, những gì mà SCForall đang hướng đến.

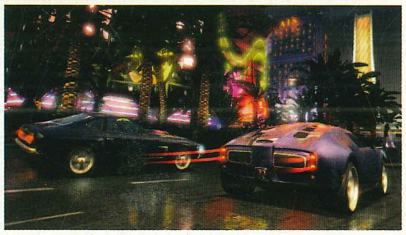
game thủ Zerg lừng lẫy một thời đang trên đường trở lại phong độ đỉnh cao. Với 3 trận thắng thuyết phục và ấn tượng, JulyZerg đoạt cúp vô địch cùng món tiền thưởng lên đến 50.000 USD. Bên cạnh đó, bởi đây là lần thứ 3 vô địch nên theo truyền thống của giải, JulyZerg được nhận thêm một chú chuột làm bằng vàng trị giá 10.000 USD.

SOUTHPEAK DỒN GAME CUỐI NĂM

SouthPeak Games thông báo họ sẽ phân phối hai phiên bản của trò chơi Raven Squad: Operation Hidden Dagger cho PC và Xbox 360 vào mùa Đông năm nay. Game là sự pha trộn 2 thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất và chiến thuật thời gian thực, lấy bối cảnh tương lai gần. Một tựa game khác cũng sẽ được phát hành vào dịp cuối năm là Roogoo, cho 2 hệ máy Wii và DS.

THIS IS VEGAS TRÌ HOÃN

Các diễn biến về thành phố hoa lệ Sin City sẽ tiếp tục ở lại Surreal Software cho đến năm 2009, thay vì được phát hành vào quý 4 năm nay. Giải thích cho sự chậm trễ, Midway nói họ muốn trò chơi có thêm thời gian hoàn thiện, xứng đáng là một tựa game "cần có" của cả 3 hệ PC, PS3 lẫn Xbox 360.

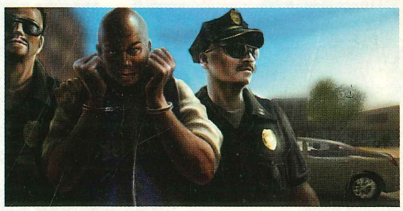


MIDNIGHT CLUB THẮNG GẤP

Rockstar vừa tuyên bố "đạp phanh" Midnight Club: Los Angeles muộn hơn 1 tháng, và chỉ tiếp tục vào ngày 10/10 sắp tới. Không có lý do nào đưa ra, nhưng các game thủ vẫn có thể tiếp tục mong đợi những khoảnh khắc tuyệt vời sắp có trên Xbox 360 và PC.

DISTRICT WARS MANH ĐỘNG

Hãng phát triển Teyon đã chính thức công bố những thông tin đầu tiên về trò chơi hành động góc nhìn người thứ ba của họ, District Wars. Trong game, Tyrus Jone, thành viên còn sót lại của băng đảng Scorpions, truy tìm những kẻ đã sát hại người thân và huỷ hoại cuộc sống thường nhật của anh ta.



"TÔI CÒN SỐNG"

Ubisoft sẽ phát hành I Am Alive, một tựa game mới của Darkworks. Lấy bối cảnh sau một trận động đất dữ dội xảy ra ở Chicago, I Am Alive được gắn mác là game "sống còn" bởi một số yếu tố khác biệt so với thể loại kinh dị (survival - horror) truyền thống.

GUITAR HERO: ON TOUR THẮNG LỚN

Gần 1 năm trước, bộ đôi Activision - Vicarious Visions tuyên bố Guitar Hero: On Tour sẽ là sự kết hợp hoàn hảo giữa trò chơi thể loại âm nhạc và cách chơi điều khiển 4 nút nhấn trên Nintendo DS. Chỉ 7 ngày sau khi được phát hành (22/6/2008), Activision tự hào công bố đã có hơn 300.000 bản của trò chơi này được tiêu thụ tại thị trường Bắc Mỹ. Đây cũng là lần phát hành lớn nhất tại Bắc Mỹ dành cho một tựa game hệ DS trong lịch sử của Activision.

MYSIMS CHO PC

Phiên bản MySims dành cho PC sẽ được EA phát hành vào tháng 10/2008. Trong game, người chơi tự xây dựng những cộng đồng người ảo, sau đó đưa họ vào các thành phố, thị trấn để bắt đầu một cuộc sống mới. Ngoài một số tính năng mới so với các phiên bản trên Wii và DS, phiên bản cho PC sẽ hỗ trợ thêm phần chơi trực tuyến với 7 người chơi khác.

ACTIVISION MỞ RỘNG

Ngày 9/7/2008, vụ sát nhập Activision và Vivendi hoàn tất, khai sinh Activision Blizzard. Như vậy, Activision Blizzard sẽ tham gia vào hầu hết các phân khúc của ngành công nghiệp game thế giới cả online lẫn offline. Theo thống kê, hiện có hơn 10,7 triệu người chơi World of Warcraft và khoảng 10 triệu người chơi Guitar Hero.

XBOX 360 GIẢM GIÁ ĐỂ CẠNH TRANH

Tại E3 2008, Microsoft chính thức công bố giá bán mới cho phiên bản Xbox 360 ổ cứng 20GB tại thị trường Bắc Mỹ là 299USD, giảm 50USD so với giá cũ. Microsoft cũng cho biết sẽ tung ra Xbox 360 ổ cứng 60GB vào đầu tháng 8 sắp tới ở mức giá cũ của phiên bản 20GB là 349USD. Theo giới phân tích, với mức giảm 50USD, Xbox 360 sẽ phần nào tạo được sự cạnh tranh với phiên bản PS3 ổ cứng 40GB hiện có giá 399USD. Động thái mới nhất của Sony (tại E3 2008) là công bố chiến dịch bán phiên bản PS3 ổ cứng 80GB vào tháng 9/2008 giá 399USD, với đầy đủ các tính năng như đầu Blu-ray, cổng xuất HDMI, kết nối Wi-Fi, Cell Broadband Engine. Tuy nhiên, giá mới của Xbox 360 ổ cứng 20GB vẫn còn đắt hơn 50USD so với Wii của Nintendo.

SEGA OF AMERICA: KHÔNG SHENMUE III

Chủ tịch Sega of America dội một gáo nước lạnh vào niềm hy vọng cháy bỏng của các fan khi bác bỏ tin đồn hãng này đang phát triển phiên bản thứ 3 của dòng game Shenmue. Trước E3 2008 đã có thông tin về việc Sega sẽ mang Shenmue I và Shenmue II lên Wii, đồng thời phát sinh những cuộc tranh luận khi nào phần ba của Shenmue sẽ ra mắt.

FINAL FANTASY XIII BƯỚC NHIỀU "CHÂN"

Trước đây, Final Fantasy XIII từng được công bố sẽ là một tựa game độc quyền cho PS3, nhưng mọi thứ đã thay đổi khi ít nhất là sẽ có mặt trên Xbox 360. Nguyên nhân của bước ngoặt này, theo nhà phát triển Square Enix, số lượng người dùng ở mỗi hệ máy console hiện rất lớn, ảnh hưởng đến xu hướng phát hành game, mà chủ trương của Final Fantasy XIII là nhắm đến càng nhiều game thủ càng tốt.

GIẢI ĐẤU MGS 4 TRỰC TUYẾN

Konami cho biết họ sẽ tổ chức giải đấu Metal Gear Online World Championship 2008 tại 4 khu vực Bắc Mỹ, châu Âu, Nhật và phần còn lại của châu Á. Những người đứng đầu sẽ có cơ hội so tài tại Tokyo Game Show (Nhật) vào tháng 10 tới đây. Kể từ ngày 17/7/2008, game thủ có thể tải về hai bản mở rộng có tính phí Gene Expansion và Gene Expansion Plus để tập luyện.

THẦN TƯỢNG ÂM NHẠC MỸ

Konami thông báo trò chơi Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2 đang trong quá trình phát triển cho các hệ máy Xbox 360, Wii và PS3. Các gane thủ sẽ tranh tài với nhau để chọn ra người đoạt danh hiệu "American Idol" như trong chương

Tải Hình

Hướng dẫn

Soạn tin: MASO gửi 8322

-Ví dụ: Soạn tin 300225103 gửi 8322 để tải bài hình: Những Chú Chó đánh Bida

Hình Động

261043103

265155103

265507103

265362103

Hình Nền

305314103

305312103

302003103

302886103

G0808_DCG

305296103

Tìm Bồ Tèo Theo Ý Mình !!!

HÃY GỌI: 1900 5858 33

Hoặc soạn tin:

You5 1990 Nu HCM gửi 8722

(Nếu bạn muốn tìm và kết bạn với 1 bạn nữ, sinh năm 1990, ở TP.HCM)

Trong đó: 1) You5 : Là mã bắt buột của chương trình
2) Khu vực: HCM / HN / Bac / Trung / Nam
3) Giới tính : Nam / Nu

Đề Tài

Seri 10 Hình Động Những Cô Gái Siêu Độc & Siêu Tưởng

Soạn tin: GOM 200 gửi 8722

Tải 1 Được 10

200

VIDEO CLIP

Hậu Trường Người Mẫu Thái Lan

670017103

670011103

670019103

SOẠN TIN: MASO gửi 8622

Hướng Dẫn Tải Nhạc

Soạn tin: MASO gửi 8422

-Ví dụ: Soạn tin 220885103 gửi 8422 để tải bài nhạc hot nhất: Tây Du Ký

-Gửi tặng cho bạn của bạn bài hát yêu thích: Soạn tin gồm: MASO 09xxxxxxxx gửi 8422

Nhạc Chuông Sôi Động

221477103 Lucky
221480103 Bài hát Euro08
220065103 Anh Ơi Có Điện Thoại Kìa
220520103 Người Đến Từ Triều Châu
221330103 Chicken Dance

Top Hot -Một Vòng Trái Đất

Đa âm	Đơn âm	Có lời	
161572103	141340103	221490103	Cơn Đau Cuối Cùng
161573103	141341103	221491103	Ngọn Đồi Chong Chóng
161075103	140844103	220885103	Tây Du Ký
161523103	141288103	221439103	Một Vòng Trái Đất
161563103	141331103	221479103	Khóc (Đông Nhi)

Nhắn 1 Được 5

Album Nhạc Chuông

Soạn tin : GOM maso gửi 8722

605 Liên khúc của Bảo Thy (Ngôi nhà hoa hồng, Công chúa bong bóng.....)
401 Album Tuấn Hưng (Câu võng khuyết, Đêm định mệnh.....)
602 Nhạc film Hàn Quốc (Bản tình ca mùa đông.....)
604 Nhạc Quảng Cáo (Heineken, Nhảy cùng Zin Zin.....)

Ví dụ : Để tải Seri liên khúc của ca sĩ Bảo Thy.
Soạn tin GOM 605 gửi 8722

Chuyện của 2 đứa

Bí Mật Sẽ Được Bật Mí

Soạn tin: MASO gửi 8522

500474103 Những loại thực phẩm giúp bạn có làn da đẹp.
500378103 Bí Kíp để có 1 buổi hẹn hò lãng mạn mà ít tốn kém
500316103 Bí quyết mặc " áo mưa " mà vẫn khoái cảm .
500374103 Bảy bước giảm cân hiệu quả .
500153103 Ba mươi bí kíp tạo hưng phấn .
500278103 Năm cách giúp bạn dễ gần người ấy hơn .

Để cài đặt GPRS, bạn hãy gọi số điện thoại hỗ trợ của các mạng: MobiFone: 18001090, VinaPhone: 1800109 1, Viettel: 198
Phí dịch vụ: 8022: 500đ 8322: 3.000đ 8422: 4.000đ 8522: 5.000đ 8622: 10.000đ 8722: 15.000đ --- Số ĐT hỗ trợ: 18001543

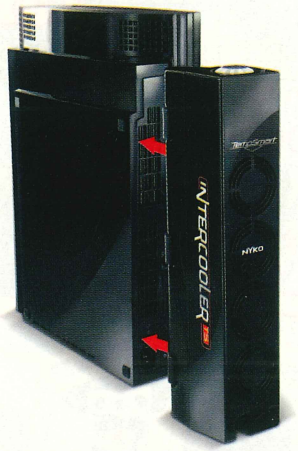
trình thực tế. Ngoài 40 bài hát có sẵn trong đĩa game, danh mục 120 bài hát khác cũng sẽ được chuẩn bị sẵn để người chơi tải về qua dịch vụ Xbox Live.

LỆNH TRUY NÃ

Trò chơi Wanted (mô phỏng theo bộ phim hành động có sự góp mặt của 3 siêu sao James McAvoy, Morgan Freeman và Angelina Jolie), do GRIN phát triển từ đầu năm 2007, sẽ được Warner Bros. Interactive phát hành vào cuối năm nay cho PC và các hệ máy console. Hai kỹ xảo hành động được mong đợi nhiều ở Wanted là "Curving Bullets" và "Assassin Time". GRIN chính là nhà phát triển hai dòng game nổi tiếng hiện nay: Tom Clancy: Ghost Recon Advanced Warfighter cùng Bionic Commando.

INTERCOOLER TS LÀM MÁT CONSOLE

Cũng tại E3 2008, Nyko Technologies giới thiệu Intercooler TS, một thiết bị làm mát cho các máy chơi game console. Sản phẩm dành cho PS3 có giá 34,99USD, trong khi giá của loại dành cho Xbox 360 rẻ hơn 10USD. Các sản phẩm sẽ được bán lẻ vào tháng 9 tới.



RAGE VÀO TAY EA

Electronic Arts cho biết họ đã đạt được thỏa thuận với id Software về việc phát hành RAGE. Trò chơi bắn súng này được phát triển bằng id Tech5 – engine mới nhất của chính id Software. Game sẽ có mặt trên PC, PS3 và Xbox 360.

NGÀY LARA VÀO LÒNG ĐẤT

Eidos Interactive công bố Tomb Raider: Underworld chắc chắn sẽ được phát hành vào ngày 18/11/2008 trên các hệ máy Xbox 360, PS3, Wii, PS2, DS và PC. Game sẽ vén bức màn bí mật xung quanh vị thần Thor của Na Uy và một loại vũ khí hủy diệt sức mạnh của các vị thần.

MMO KOTOR

John Riccitiello, giám đốc điều hành Electronic Arts, nói rằng hãng này đang thực hiện phiên bản tiếp theo của trò chơi Star Wars game Knights of the Old Republic, và đó sẽ là một tựa game trực tuyến Massively Multiplayer Online. Các đối tác trong dự án MMO KOTOR của EA là Lucas và BioWare.

Chơi game trên Garena bằng thẻ VEN card

Nếu muốn chơi game trên Garena (*http://garena.esport.vn*), bạn chỉ cần mua thẻ VEN card. Ngày 18/7/2008, công ty Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN) chính thức trở thành đơn vị cung cấp giải pháp thanh toán trực tuyến và phân phối các sản phẩm Garena tại thị trường Việt Nam.

VEN giải thích: "Sản phẩm của Garena được định nghĩa là toàn bộ các sản phẩm dịch vụ trên nền tảng phần mềm Garena, chẳng hạn như Gold Membership, Member Item, Counter Strike Item...". Garena hiện được đánh giá là giải pháp hỗ trợ chơi game E-sport trên mạng Internet chất lượng cao. Số lượng game thủ toàn cầu chơi trên Garena tại cùng một thời điểm có thể lên đến hơn 80.000 người. Được biết, tại Việt Nam, Garena hiện có khoảng 10.000 người sử dụng và con số này đang ngày càng tăng nhanh. Các game mà Garena hỗ trợ bao gồm Warcraft 3: The Frozen Throne, Call of Duty 4: Modern Warfare, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Source, StarCraft, Dawn of War, Quake 4, Age of Empire II, v.v... Không chỉ là website hỗ trợ thông tin về Garena và các giải đấu trên Garena, Garena.esport.vn còn cung cấp dịch vụ hỗ trợ trực tuyến cho game thủ thông qua Yahoo Messenger, diễn đàn hay đường dây nóng. Hiện tại, DotA Allstar là game có hệ thống bài viết hướng dẫn game thủ từ đơn giản đến nâng cao. Garena.esport.vn hướng tới mục tiêu xây dựng nội dung hỗ trợ các game khác như Call of Duty 4, Starcraft 2, Age of Empire... VEN cho biết thẻ VEN card sẽ được phân phối tại các đại lý từ đầu tháng 8/2007.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

"THÁNG HÀNG ĐỘNG" CỦA CỘNG ĐỒNG GAME

Để xây dựng môi trường game online Việt Nam phát triển lành mạnh, bền vững, có văn hóa, các thành viên câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) bao gồm VTC Game, VinaGame, AsiaSoft, FPT Online, Quang Minh DEC, VDC Net2E, Saigon Tel, VEN và hiệp hội Doanh Nghiệp Phần Mềm Việt Nam (VINASA) đã quyết định phát động chiến dịch "Tháng hành động vì cộng đồng game Việt văn minh, lịch sự". Theo đó, từ 0h ngày 1/7/2008 đến 23h59 ngày 31/7/2008, các thành viên VGB sẽ đồng loạt tiến hành chiến dịch bài trừ các hành vi xấu trong tất cả các game do doanh nghiệp phát hành. Những người chơi có các hành vi vi phạm sẽ bị nghiêm khắc xử lý bằng hình thức khóa tài khoản ngay lập tức trong thời gian diễn ra chiến dịch "Tháng hành động vì cộng đồng game Việt văn minh, lịch sự".

ASIASOFT

Cuối tháng 6, Asiasoft cũng đã mừng sinh nhật lần 2 của Hiệp Khách Giang Hồ song hành với các hoạt động của Tiểu Bá Vương, Tam Quốc Chí, Tỷ Phú Online. Tiếp theo vào đầu tháng 7 là sinh nhật đầu tiên của Ghost Online. Sau khi công bố các tính năng auto hợp pháp mới trong game "Cỗ Máy Thời Gian" là AutoChip và SuperAuto, Asiasoft (*www.asiasoft.net.vn*) đã chính thức cung cấp dịch vụ chuyển quyền sử dụng tài khoản game online từ 14/7/2008 tại HN và TPHCM. Điều kiện bao gồm các thông tin cần thiết về tài khoản và người chuyển tài khoản phải mua một thẻ @cash mệnh giá tối thiểu 65.000đ. Từ 18/07 đến 15/08, những gamer Cabal có đăng nhập game trong tuần, và nạp ít nhất 100@ point (1 SMS 15.000đ hoặc 4 SMS 5.000đ hoặc thẻ cào có mệnh giá cao hơn) sẽ có cơ hội nhận được quà tặng thông qua lựa chọn ngẫu nhiên từ hệ thống để chọn ra người may mắn trúng giải.

FPT ONLINE

Hai tính năng mới vừa được game bắn súng trực tuyến Special Force (SF) cập nhật trong phiên bản 1009 là chế độ "Vào nhanh trận đấu" và chức năng Clan Mark Sticker. Chức năng "Vào nhanh trận đấu" giúp người chơi tham gia thi đấu đồng đội gia nhập nhanh vào trận đấu mà không phải chờ đợi trận đấu kết thúc. Chức năng Clan Mark Sticker tôn vinh những clan đạt chức vô địch trong các giải đấu của SF. Game có sẵn công cụ thiết kế huy hiệu. FPTOnline cũng tung ra chương trình "Hè thử vận may

- Đi ngay Thượng Hải" cho 7 game thủ may mắn khi nạp thẻ chơi game Gate.

CYBERWORLD

RAN Online (bro.com.vn) đã tung ra phiên bản mở rộng "Chương II: Trận chiến bắt đầu" với các mức level mới (185, 200), bản đồ mới (Shibuya, Middle Hole, Passage 3, Prison Map), quái vật mới (Giant Hawk - Đại Tâm Hộ Pháp) cùng các chiêu thức bí truyền cho level 147 và 157 cùng các loại vũ khí siêu cấp tương ứng. Granado Espada (*ge.bro.com.vn*) cũng đã tung ra phiên bản mở rộng 2.6 với nhiều RNPC mới (Vincente Rio, Bai Hu), chiêu thức mới (Tactical Assistance, OutRage Shot, Sight Shot, Gigantic Blaster), v.v... Được biết, còn khá nhiều game thủ VN vẫn theo đuổi MMORPG này trên các server Cervantes, Caravaggio, Vivaldi và Carracci.

Nhân vật Vincente Rio

SAIGONTEL

Sau thời gian bảo trì ngày 17/07/2008, Shaiya đã được cập nhật phiên bản "Đền Cổ Caelum" cùng những tính năng mới như: hệ thống bàn phím ảo giúp các game thủ tránh được việc mất tài khoản do bị keylogger và ra mắt vật phẩm "Búa chiết xuất" để các game thủ có thể hoàn thiện hơn việc khảm nạm ngọc vào các vũ khí trang bị của mình. Còn Chiến Quốc đã cập nhật các tính năng mới như "Chiến Quốc Trận" và "Kí gửi kim bảo" cùng các sự kiện "Đại Xá Thiên Hạ" và "Đạo Tặc Thần Bí".

GAMEK MỞ BLOG CHO GAME THỦ

Cổng thông tin GameK – Vietnam Game Channel (*http://gamek.vn*) vừa cho ra mắt tính năng tạo blog (thử nghiệm Open Beta) cho bạn đọc và đông đảo game thủ ở Việt Nam. Cộng đồng game thủ Việt Nam đã làm quen với những forum game giao lưu, kết bạn và chia sẻ kinh nghiệm từ rất lâu. Giờ đây, với tính năng tạo blog ngay trên trang tin, GameK blog mang lại những trải nghiệm mới mẻ cho người chơi game. Hệ thống blog này áp dụng hình thức tính điểm level.

SONY CHƯA KỲ VỌNG VÀO THỊ TRƯỜNG PS3 VIỆT NAM

Trong khuôn khổ triển lãm Vietnam ComputerElectronics World Expo 2008 diễn ra tại TPHCM từ 16-19/7/2008, Sony cho biết sẽ cung cấp các loại màn hình hỗ trợ hiển thị hình ảnh đồ họa game chất lượng cao. Tuy nhiên, đại diện của Sony cho biết hãng này chưa có kế hoạch phát triển thị trường console tại Việt Nam vì "Sony muốn phát triển đồng thời cả phần cứng lẫn phần mềm". Đến nay, vi phạm bản quyền vẫn là vấn nạn lớn của thị trường game Việt Nam.

QUANG MINH DEC

Thiên Nộ Thần Phạt, phiên bản mở rộng mới của Thế Giới Hoàn Mỹ (*www.thegioihoanmy.vn*), sắp ra mắt. Trong đó, dễ thấy nhất chính là 5 phụ bản hoàn toàn mới cùng với hệ thống nhiệm vụ đi kèm xuyên suốt. Ngoài ra, một hệ thống trang bị Hoàng Kim mới (cấp 13) sẽ "trình làng".

NHIỀU MMORPG MỚI SẮP XUẤT HIỆN

Các hãng phát hành tại Việt Nam cho biết họ đang phân vân giữa việc lựa chọn mua các MMO mới và... cũ. Hiện các nhà phát hành đang thử nghiệm nhiều MMO như Dragonica, Dynasty Warriors Online, Thương Thiên, Rohan v.v. Trong thời gian tới có thể sẽ có các game Tru Tiên, Fifa Online 2 được phát hành tại Việt Nam. Một nhà phát hành cho biết họ có ý định... tái phát hành Gunbound. Hiện làng game online Việt Nam đang nhìn vào "Chinh Đồ", game trực tuyến mà VinaGame sắp tung ra thử nghiệm rộng rãi.

VINAGAME

Trong tháng 7, nhà phát hành VinaGame lần thứ 3 liên tiếp đã nhận được giải thưởng thường niên "Nhà cung cấp dịch vụ game online ưa chuộng nhất 2008" do bạn đọc của tạp chí TGVT - PC World Việt Nam bình chọn. Cuối tháng 6, game nhảy trực tuyến HotStep đã chuyển sang giai đoạn Open Beta; còn Maple Story bước vào Close Beta. Sang tháng 7, hơn 300 triệu điểm kinh nghiệm đã được trò chơi chiến thuật trực tuyến Phong Thần (*http://phongthan.zing.vn*) thưởng cho mỗi game thủ trong 2 tuần từ ngày 4-20/7/2008 với 2 chương trình mang tên "Rương Thần Bí" và "Đua Hội Lạc Đà". Còn giải đấu Boom Tournament (*http://boom.zing.vn*) lần 2 của năm 2008 đã chính thức khởi động từ ngày 15/7/2008 và sẽ kéo dài đến 31/8/2008 với tổng cơ cấu giải thưởng lên đến 400 triệu đồng. Các tổ đội có thể bắt đầu đăng ký tùy theo khu vực, bắt đầu từ ngày 15/7 đến hết ngày 10/8/2008. Vòng loại sẽ diễn ra từ 2–17/8/2008. Vòng chung kết sẽ diễn ra tại TP.HCM vào ngày 31/8/2008.

GOFIBlackOrWhite Phạm Công Thành, 14 tuổi - vô địch hệ phong trào Fifa2007 chụp cùng bạn bè và cha mẹ (X) trong niềm vui chiến thắng.

Hướng tới vòng chung kết WCG2008 toàn quốc

Phong độ sẽ quyết định

Mọi trái tim thể thao điện tử đập mạnh hơn khi vòng chung kết toàn quốc World Cyber Games 2008 đến gần vào cuối tháng 7 này.

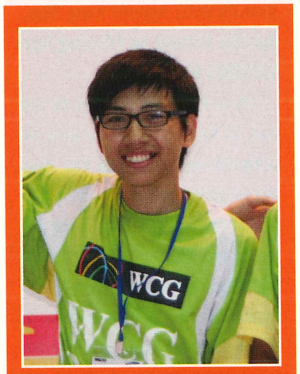
Khát vọng chiến thắng

"SirTY sẽ tham dự vòng chung kết WCG2008"! Ngay khi kết thúc vòng loại WCG 2008 khu vực HN, Lưu Vũ Hà Trung, đội trưởng của nhóm Starcraft trong clan proA.Gaming đã tuyên bố nhường vé đi TPHCM cho "tài năng trẻ" proA.Smile, game thủ thuộc hệ phong trào đã thể hiện xuất sắc tại vòng loại WCG2008 HN, vì bận công việc tại 1 công ty xuất nhập khẩu. Nhưng theo tin mới nhất trên *www.wcg.vn*, SirTY đã thu xếp được công việc và sẽ "đem quân Terran" vào TPHCM.

Sâu trong mỗi trái tim của các bạn trẻ Việt Nam trên toàn quốc, cho dù họ đang đi học hay đi làm, dù là "tân binh" hay "cựu binh", "già" hay "trẻ", luôn khát khao với một niềm tin cháy bỏng, một ngọn lửa chiến thắng trong dòng thể thao đương đại - thể thao điện tử. WCG2008 sẽ tiếp tục là sàn đấu lớn cho nhiều tên tuổi mới và cũ của thể thao điện tử Việt Nam cho dù "cái nền" này còn sơ khai, khi game thủ vẫn phải kiêm thêm một số việc của trọng tài, khi điều kiện tổ chức tại Việt Nam vẫn chưa bằng các nước bạn trong khu vực.

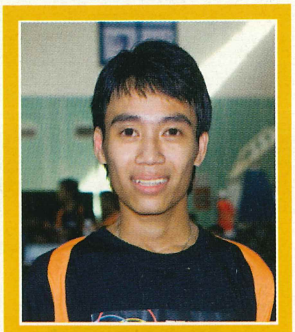
Khát vọng chiến thắng này thể hiện từ cấp đội tuyển đến cá nhân. Để tránh cảnh "gà nhà đá nhau", clan 1st.VN Gaming đã cử đội CounterStrike 1st. VN Gaming đi Đà Nẵng, còn đội 1st.VN sẽ thi đấu tại TPHCM.

Đúng như 1st.Vn Gaming dự đoán, Miracle đã không để lọt vị trí số 1 CS tại Đà Nẵng cùng với 1st.



proA.SirTY Lưu Vũ Hà Trung, đội trưởng của Starcraft proA.

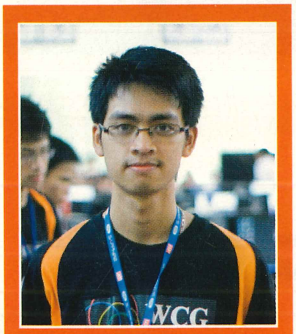
Tôi tin tưởng khả năng thành công 100% của StarCraft proA HN trong vòng CKQG WCG2008. Vì proA có đến 2 game thủ mạnh nhất là proA.Thuoclao và proA.Nexttime tham dự. Nguyễn Minh Tuệ là 1 game thủ giỏi nhưng anh thường kém may mắn ở những giải đấu lớn.



[SoCute] Nova Lê Minh Đông, đại diện cho đội Starcraft SoCute

Hệ chuyên nghiệp hơi "loãng" khi các game thủ phong trào được phép đăng ký lên đánh giải chuyên nghiệp trong khi game thủ chuyên nghiệp không được chuyển xuống đấu trong hệ phong trào. Nhưng năng lực của những game thủ này không cao.

Theo tôi, trong TPHCM chỉ còn 2 game thủ Starcraft đáng chú ý là Q9. AutumnWind Nguyễn Minh Tuệ và Duylove (trước đây thuộc đội DreamVN)



proA.Fly3rsk1 Nguyễn Trung Hiếu, đại diện tổ trọng tài Fifa vòng loại WCG2008 HN

Đây là WCG thứ 4 của mình. Ba năm trước tôi tham dự với tư cách game thủ nhưng năm nay làm trọng tài. Giữa phong trào và chuyên nghiệp có sự phân biệt rõ rệt. Các game thủ phong trào thường phải kéo dài trận đấu đến phút 120 vì không ai ghi được bàn thắng trong khi chất lượng chuyên môn của các trận đấu thuộc hệ chuyên nghiệp cao hơn rõ rệt. Cả 3 gương mặt đứng đầu vòng loại HN đều rất xứng đáng. Tôi đánh giá 3H|I2vn Tô Trung Hiếu, proA.Se7en Nguyễn Khắc Việt và proA. KiddyA Phạm Hoài Nam (trong TPHCM) sẽ là ứng cử viên chức vô địch trong vòng CKTQ. Trần Đình Luân thường có một chút may mắn trong 2 vòng CKQG WCG2006, 2007. Nhưng may mắn chỉ đến với anh ấy chứ không đến với người khác chứng tỏ anh ấy có sự tập luyện và khả năng riêng.

Angoc Đoàn Lê Minh trong nội dung Starcraft.

Miracle vốn là đội sát nhập vào 1st. VN Gaming sau nhiều nỗ lực hạ gục 1st.VN thất bại. Tuy nhiên, "gần đây Miracle bắn dữ lắm. Nhiều lần tôi tập dợt với tụi nó bị hạ hoài", 1st.Lara Nguyễn Quốc Bảo, 1 tay súng "gạo cội" của đội 1st.Vn cho biết. "Kenshin năm nay không về VN được. XuKa đi du học. Đội hình chính của 1st.VN chỉ còn Lara, Locke và Hổ", Bảo tiếc nuối nói về khả năng vắng mặt của một số thành viên từng góp phần mang về nhiều chức vô địch cho 1st. VN. Nhưng điều đó không đồng nghĩa rằng 1st. VN đầy kinh nghiệm và bản lĩnh sẽ dễ dàng chịu thua trước Miracle hay bất cứ đội CS nào khác.

Đồng quan điểm với 1st.VN, 2 cá nhân của clan 3H cũng quày quả ra Hà thành để vừa thi đấu vừa du lịch. Kết quả là 1 tin vui và 1 tin buồn: 3H|I2vn Tô Trung Hiếu lấy được vé còn Vương Kim Sơn, cựu binh từng đại diện VN tham dự chung kết toàn cầu WCG2005 đã bị loại. Còn tại Đà Nẵng, 3H|No1 Trần Huy Thông, "kẻ vác chuông" duy nhất của 3H, cũng đã giành được tấm vé đi TPHCM.

Khi số tạp chí TGVT-TGG này được phát hành vào ngày 25/7 thì vòng loại WCG2008 tại TPHCM mới bắt đầu khởi tranh sau khi vòng loại HN và ĐN đã có kết quả.

Fifa 2007: Xuất hiện những tài năng trẻ

Sau 2 ngày tranh tài sôi nổi, "sát thủ" UDF|FIFAKILLER Bùi Văn Nam đã giành chức vô địch hoàn toàn thuyết phục khi chiến thắng proA.Se7en Phạm Khắc Việt trong trận chung kết với tỉ số 2-1 (2-1; 0-1; 2-0) sau 3 trận. Nam đã thể hiện một phong độ tuyệt vời, phòng ngự chặt chẽ, cùng những đường lên bóng sắc sảo ở cả biên và trung lộ, anh đã hoàn toàn chinh phục khán giả. Nam được coi là ứng cử viên cho chức vô địch FIFA năm nay, ở giải đấu quốc tế AMD European Challenger Cup Season 4 anh cũng đã giành ngôi quán quân. Nam là một game thủ còn rất trẻ, năm nay 17 tuổi, tại kỳ WCG VN 2005 anh cũng giành quyền tham dự VCK quốc gia WCG 2005 và giành hạng 5 khi mới chỉ 14 tuổi. Bên cạnh FifaKiller, đã xuất hiện thêm game thủ GOF|BlackOrWhite Phạm Công Thành, 14 tuổi - vô địch hệ phong trào. Thành đã không qua nổi 3H|I2vn Tô Trung Hiếu đầy bản lĩnh. Thật khó đoán ai sẽ đại diện VN tham dự nội dung Fifa tại Đức vì quá nhiều lựa chọn: 3 game thủ đứng đầu vòng loại HN, 3H|No1 Trần Huy Thông vô địch vòng loại Đà Nẵng, [4eve] tieulyfifa Trần Đình Luân và các game thủ vô địch tại vòng loại TPHCM sắp tới.

Starcraft: Terran vào cuộc cùng Zerg và Protoss

Các game thủ Starcraft của proA vẫn chứng tỏ sức mạnh của mình trong làng Starcraft Hà Nội khi 2 vị trí đầu tiên thuộc về proA.Nexttime Nguyễn Mai Trung và proA.SirTY Lưu Vũ Hà Trung, cả 2 game thủ này đều thi đấu chủng Terran. Trong lịch sử 3 trận chung kết Starcraft của các kỳ WCG Việt Nam, tất cả đều là những cuộc đọ sức giữa các game thủ Protoss và Zerg hàng đầu. Hiện Mai Trung đang có một phong độ rất cao khi anh giành chức vô địch tại các giải đấu gần đây là ELS Spring, ELS Summer, gần như không có đối thủ, liệu anh có làm nên lịch sử tại kỳ WCG này không? Dù sao đi nữa, các chuyên gia chiến thuật này cũng sẽ phải vượt qua 3 cao thủ khác là proA.thuoclao Lê Thanh Hà (đặc cách vào vòng CKQG), 1st.Angoc Đoàn Lê Minh (Nhất vòng loại ĐN) và Q9.AutumnWind Nguyễn Minh Tuệ, được kỳ vọng sẽ nằm trong top 3 game thủ vòng loại TPHCM.

Warcraft DotA Allstar: Bất ngờ Inf.TSC

Trước giải đấu, tất cả đều kỳ vọng một cú đúp của Netviet Cyber khi 2 đội Netviet DotA và Netviet T/rex tỏ ra khá mạnh ở 2 bộ môn DotA và CS 1.6, bởi họ thường xuyên đánh bại các đội game mạnh khác của Hà Nội, nhưng đó chỉ là những giải đấu bình thường. Còn ở sân chơi lớn như WCG, sân chơi mà họ muốn chiến thắng nhất, lại là thất bại "cay đắng". Ở tứ kết, team DotA Netviet đánh bại Inf.TSC dễ dàng chỉ trong 45' thi đấu, nhưng với việc bốc được lá thăm may mắn, team Inf.TSC được lọt vào bán kết, chính điều đó đã khiến Netviet có phần chủ quan trong

Các đội tuyển và game thủ đã vượt qua vòng loại WCG2008 Hà Nội và Đà Nẵng

	Nhất	Nhất	Nhất	Nhì	Ba	Nhất	Nhì	Ba
	Counter Strike 1.6	Dota Allstars	FIFA 07	FIFA 07	FIFA 07	Starcraft	Starcraft	Starcraft
Hà Nội	proA.gm	Inf.TSC	FIFAKILLER Bùi Văn Nam	proA.se7en - Phạm Khắc Việt	3H | I2vn Tô Trung Hiếu	proA.Nexttime - Nguyễn Mai Trung	proA.Sirty - Lưu Vũ Hà Trung	Dream.SCVN - Nguyễn Hà Dương
Đà Nẵng	1st. Miracle	TDN	3H | No1 Trần Huy Thông	chickenff Lê Quốc Khánh	Lê Thái Xương	1st.Cafe Đoàn Lê Minh	Nguyễn Bình Phương	Võ Nam Bình

đội hình thi đấu, lên chiến thuật. Kết quả, họ đã phải đón nhận thất bại từ một đội game mà mình đã giành chiến thắng. Còn Inf.TSC, với tâm lý thoải mái sau khi đánh bại Netviet, họ đã tiếp tục giành thắng lợi 2-1 trước VIE trong trận chung kết, chính thức giành tấm vé duy nhất dự VCK quốc gia. Một kỷ niệm đẹp với các thành viên của Inf.TSC, khi kết thúc WCG, họ sẽ giải tán team như tuyên bố trước giải. Tại Đà Nẵng, như dự đoán của giới DotA, đội TDN (Trường Duy Net) đã vô địch. Liệu đội Boba trong TPHCM sẽ vô địch hay Inf.TSC sẽ thừa thắng xông lên?

Counter Strike 1.6: Trận chung kết kinh điển ở HN

Long Spirit, đại diện tổ trọng tài CS WCG2008 HN đánh giá Magma có nhiều thành tích thi đấu nhưng đã bị Legend hạ gục. proA.gm đã có cuộc lội ngược dòng ngoạn mục trước T/rex. "Học tài thi phận", "Vua về nhì", đó là những biệt danh được gán cho T/rex, và tiếp tục như là một "định mệnh" với họ. Tập hợp những game thủ giỏi, có kỹ năng tốt, nhưng bản lĩnh thi đấu trong những thời khắc quyết định luôn là vấn đề lớn với T/rex. Họ đã để thua 4 trận chung kết tại các giải đấu lớn ở Hà Nội: trước Volcano Magma tại VESC 06; trong các giải VESC 07, EGT University 08, Hanoi EGT Open Cup 08, T/rex đều bị proA.gm đánh bại. Chính vì vậy mà WCG lần này, họ đã quyết tâm tập luyện để chiến thắng, đối thủ trong trận chung kết vẫn là proA.gm. Trên địa hình (map) thi đấu đầu tiên de_nuke, T/rex đã thi đấu áp đảo, dẫn trước 11–04 trong hiệp 1, nhưng sang hiệp 2, họ đã bị proA.gm gỡ hòa 15-15, để rồi thua ngược trong Extra Round thứ 3. Bị mất tinh thần, T/rex thi đấu dưới sức mình ở map de_inferno, và chấp nhận thua cuộc với tỉ số 08-16.

Nhận định chung sau 2 vòng loại Bắc và Trung

Sau nhiều ngày mong chờ, giải đấu WCG VN 2008 đã chính thức diễn ra tại NTĐ trường ĐHBK Hà Nội từ 12-13/7 và NTĐ trường PTTH Phan Châu Trinh Đà Nẵng trong ngày 20/7. Giải đấu năm nay có sự phân loại thi đấu khi chia thành 2 hạng: chuyên nghiệp và phong trào. Chính sự phân loại này đã làm trình độ các game thủ trở nên đồng đều hơn, cống hiến cho khán giả những trận so tài đỉnh cao, hấp dẫn, mở ra nhiều cơ hội đoạt giải cho các game thủ. "Phong độ nhất thời nhưng đẳng cấp là mãi mãi": các game thủ phong trào trong 2 vòng loại qua đã không thể "qua mặt" các đối thủ chuyên nghiệp. Dường như WCG2008 đã định hình là cuộc chơi của những game thủ có bề dày kinh nghiệm.

So với năm trước thì vòng loại khu vực HN cũng ghi nhận sự tăng vọt đáng kể lượng game thủ tham gia khi có tới gần 1000 game thủ, đông nhất là ở các nội dung thi đấu đồng đội, có 80 đội DotA, 60 đội CS 1.6, chứng tỏ phong trào thể thao điện tử đã phát triển mạnh mẽ. Công tác tổ chức được BTC thực hiện khá chu đáo, khi đảm bảo điều kiện máy móc, không gian để game thủ thi đấu tốt nhất, có khu vực để khán giả theo dõi qua màn hình chiếu.

Giải thưởng cho các game thủ vô địch WCG VN 2008 là chuyến đi Cologne (Đức) tham dự VCK WCG toàn cầu vào 11/2008 để giao lưu, học hỏi và cọ xát với game thủ của hơn 70 quốc gia trên thế giới. Các game thủ vô địch còn được tham dự giải đấu Asian Championship tại Singapore vào cuối tháng 8/2008 và nhận các giải thưởng hấp dẫn khác của ban tổ chức. Bạn đọc vui lòng cập nhật thông tin tại *http://www.pcworld.com.vn*, *http://esport.vn* và *www.wcg.vn*.

VĂN THÀNH - YÊN KHÊ

proA.Zeddy Trần Quang Sơn, trưởng ban trọng tài WCG2008 HN và là trưởng clan proA

DotA năm nay có 2 bất ngờ. Thứ nhất là năm nay có đến 80 đội đăng ký tham dự so với 24 đội năm ngoái. Thứ 2 là đội vô địch vòng loại HN lại là đội tuyên bố giải nghệ trước giải nhưng đã làm được điều không ngờ là đánh bại 2 đội mạnh nhất HN. Họ là Inf.Trúc Sơn, trước đây có tên là KingGame. Hiện StarBoba (vô địch năm ngoái) trong TPHCM vẫn được đánh giá là đội mạnh nhất. Hy vọng sẽ có những trận đấu hay trong trận chung kết toàn quốc.

Năm nay WCG tổ chức ở ĐN để các game thủ ở đây có cơ hội giao lưu. Chắc chắn trình độ của họ chênh lệch so với proA. Nếu proA ra đấy chiếm "slot" thì bao giờ phong trào ở đấy mới phát triển được. Vì vậy, đến phút cuối cùng, mình đã tuyên bố ai đi ĐN thì đấu thì không được lấy tên của proA.

1st.Lara Nguyễn Quốc Bảo nói về trận chung kết vòng loại WCG2008 HN giữa T/rex và proA.gm:

Đây là 1 trận đấu gay cấn. Bên T/rex ban đầu dẫn trước 11-4 - tưởng đã thắng rồi nhưng sau đó bị proA.gm gỡ lại 4-11. Sau đó, 2 đội bắn hòa 3 hiệp phụ. Đến hiệp thứ 4 mới có kết quả sát nút 4-2 - nghĩa là "sém hòa" nữa. Trận đấu kinh điển này đã được ghi vào lịch sử của CS VN: bắn đến 4 hiệp phụ.

Thế giới của người, tiên và yêu ma

Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) là 1 trong nhiều game do chính người Trung Quốc tự nghiên cứu và phát triển đã được phát hành ở Việt Nam. Tạp chí TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn nhà thiết kế chính của trò chơi trực tuyến này. Theo yêu cầu của công ty Thời Không Hoàn Mỹ và Quang Minh DEC, chúng tôi không nêu tên của ông.

Hân hạnh được phỏng vấn nhà thiết kế chính! Ông có thể giới thiệu sơ nét về bản thân, đặc biệt là kinh nghiệm trong ngành sản xuất game không?

Tôi là một thành viên của phòng công tác Tổ Long thuộc công ty Thời Không Hoàn Mỹ. Trò chơi trực tuyến TGHM là do phòng công tác Tổ Long nghiên cứu phát triển tạo nên. Những người nghiên cứu phát triển game khá sớm trong ngành ở phòng công tác Tổ Long có thể được gọi là những nhà tiên phong của đội ngũ nghiên cứu phát triển game của Trung Quốc. Chúng tôi có engine game 3D hoàn toàn do người Trung Quốc tự nghiên cứu phát triển, với tính năng các hạng mục đều rất tiên tiến, hoàn thiện. Và cũng chính trên cơ sở của engine này, chúng tôi đã nghiên cứu phát triển ra rất nhiều tác phẩm game kinh điển có chất lượng cao. Phòng công tác Tổ Long đã từng nghiên cứu phát triển game chiến lược 3D thực được tiêu thụ ở Hàn Quốc: "Tự do và vinh quang 1" và "Tự do và vinh quang 2", và game FPS đối kháng có thể nói mạng đầu tiên của Trung Quốc... Thương hiệu của "Đại Tần Hãn Tướng" trong người chơi là khá tốt, thậm chí đến nay vẫn còn không ít người yêu thích chơi trên mạng, hơn nữa cũng tiêu thụ rất tốt ở thị trường Mỹ và Đài Loan. Bên cạnh đó, chúng tôi không những đã nghiên cứu phát triển nhiều sản phẩm game PC bản offline có chất lượng cao, mà còn tiếp tục cố gắng tập trung vào phát triển, nâng cấp và ứng dụng thiết bị và quy mô game 3D chuyên nghiệp. Hiện nay, ở khu vực Trung Quốc Đại Lục, phòng công tác Tổ Long có thể nói là một đội ngũ phát triển nghiên cứu có thực lực kỹ thuật và kinh nghiệm hùng hậu.

Ý nghĩ xây dựng một thế giới kết hợp giữa tiên, thú và người được tạo ra như thế nào? Vì sao TGHM không có nhân vật Dwarf rất được

yêu thích trong game, như Lineage 2 và World of Warcraft?

Nghiên cứu phát triển game online là một xu thế lớn của thị trường và phát triển kỹ thuật, Thời Không Hoàn Mỹ nghiên cứu phát triển TGHM là mong muốn xây dựng một game online có thế giới quan rộng lớn. Trước tiên, TGHM là một game online mô hình lớn lấy câu truyện huyền bí kiểu Trung Quốc làm bối cảnh. Đây là một game 3D toàn diện, đưa vào trong đó rất nhiều yếu tố của Trung Quốc. Chẳng hạn, bối cảnh thời đại, hệ thống ngũ hành của Trung Quốc, cùng với thiết kế chủng tộc mang đậm đặc điểm của Trung Quốc như người, tiên, yêu ma. So với đa số các game online dựa vào bối cảnh văn học huyền bí của phương Tây, bối cảnh trò chơi, thiết kế chủng tộc và thế giới quan của TGHM có sự khác biệt rất lớn, mang đậm chi tiết đặc thù của văn hóa Trung Quốc. Là một nhà sản xuất game Trung Quốc, đây là đặc điểm của chúng tôi và cũng là ưu thế.

Việc không có nhân vật Dwarf có thể là do sự khác biệt văn hóa Đông Tây tạo nên, trong thiết kế chủng tộc của TGHM không có chủng tộc người lùn (Dwarf) là vì kết cấu của TGHM có phong cách huyền bí phương Đông đặc thù, lấy bối cảnh từ câu truyện kì bí của Trung Quốc. Còn Dwarf là chủng tộc đại biểu trong hệ thống tác phẩm huyền bí D&D của phương Tây.

Hệ thống "Chế tạo" và "Nghề" bao gồm các sản phẩm có cấp độ khác nhau. Vì sao ông quyết định xây dựng hệ thống vũ khí, khôi giáp, dược phẩm phức tạp như vậy?

Trong quá trình thiết kế hệ thống trang bị của TGHM, chúng tôi đã rất chú ý nghiên cứu nhu cầu thực tế của người chơi đối với hệ thống trang bị, đồng thời cũng phân tích tỉ mỉ hệ thống trang bị của rất nhiều game offline và game online nổi tiếng. Hiện tại thiết kế hệ thống "Chế tạo" và "Nghề" trong game là để người chơi nhận được niềm vui ngoài dự đoán khi chế tạo ra item có thuộc tính bất kỳ. Ngoài ra, Thời Không Hoàn Mỹ còn có một diễn đàn nội bộ công khai, thông qua thảo luận sôi nổi của mọi người để cuối cùng chấp nhận hệ thống như vậy và đã áp dụng thiết kế này với hy vọng đem lại cho người chơi nhiều niềm vui hơn. Còn "Nghề" cố định của item chế tạo và nâng cấp của Hoàng Hôn... ở giai đoạn sau của game cũng đều là phương án thiết kế được quyết định sau khi thảo luận, so sánh kỹ càng, đồng thời tham khảo kinh nghiệm của những bộ phận thành công trong những game nổi tiếng.

Rất nhiều gamer có tiếng của Việt Nam nói rất thích TGHM, vì nó có nhiều nét tương đồng với các MMORPG đỉnh cao của thế giới. Vậy nét độc đáo riêng mà TGHM tạo ra là gì?

So với các game khác, TGHM có các tính năng rất mạnh như hệ thống tự tạo nhân vật, tự do bay lượn chiến đấu trên không gian 3D, tôi nghĩ đây chính là những điểm độc đáo nhất của TGHM. Việc tự do bay lượn 3D với người chơi sẽ là sự cuốn hút thực sự. Trong game, tất cả người chơi sau khi đạt tới một cấp độ nhất định đều có thể bay lượn tự do, chiến trường của game cũng được mở rộng tương ứng với không gian rộng lớn hơn. Bầu trời sẽ không còn là sự ngăn cách của riêng màn hình, đuổi mây bắt nhật cũng không còn là truyền thuyết trong giấc mơ. So với các game online có tính năng "phi hành" khác, phi hành lập thể đã thực sự loại bỏ kiểu chiến đấu trước đây.

YÊN KHÊ

Tình... chơi

Chơi MMORPG gần chục năm, đến hôm nọ tôi giật mình khi nghe một tin sét đánh. Chẳng là, bang chủ (BC) của chúng tôi vừa tuyên bố sẽ đưa bang hội mới thành lập "Hắc Điểu" qua mặt các bang hội của các quốc gia thuộc châu Á và châu Đại Dương khác, để lên vị trí số 1 server.

Tôi chỉ là một bang chúng vô danh tiểu tốt trong Hắc Điểu nhưng lại rất mê... du lịch. Được biết nơi bang chủ cư ngụ là một tỉnh xa xôi, tôi không ngần ngại xin nghỉ phép 2 ngày, vét tiền túi mua ngay vé máy bay tới đó.

Vừa xuống sân bay, tôi đánh liều "alo" bang chủ, thử coi ông này đối đãi kẻ dưới ra sao. "Chú ở đâu? Anh tới ngay. Anh mặc áo phông xanh nhé", bang chủ đã trả lời nhanh gọn như thế. Và chẳng bao lâu sau, tôi đã ngồi chễm chệ tại tổng đàn của Hắc Điểu phái- nhà riêng của bang chủ.

DaiHiep, bang chủ của BlueOcean, thuộc server Cervantes, Granado Espada khu vực châu Á.

BlueOcean faction được lập mới chỉ 3 tuần, qui tụ được 50 anh em về cùng nhau. Thời gian vừa qua thấy mọi người vui vẻ quí mến và giúp đỡ nhau, bản thân tôi cũng rất mừng. Mỗi gamer nên cố gắng làm sao giữ được thái độ chân tình, cởi mở và vui vẻ với cộng đồng. Nick trong game là một thương hiệu. Nó mạnh hay yếu, xấu hay đẹp là do mình. Trong quá trình tham gia chơi game, hãy luôn luôn giúp đỡ người khác trong khả năng có thể. Vì mình giúp được người khác thì chắc chắn sẽ có người giúp lại mình. Hãy tuyệt đối tin tưởng những người bạn xung quanh mình vì khi đã tin nhau, mọi chuyện đều có thể thông cảm để cùng nhau vượt qua khó khăn. Những gì thuộc về game mà không biết, hãy cố tự mình tìm hiểu. Cố gắng duy trì nếp sống văn minh trong faction.

Trích bài viết của Đại Hiệp tại forum Granado EspadaVN (http://ge.bro.com.vn/forum/forumdisplay.php?f=40)

Tôi: Em chào anh! Chơi và chat cùng anh bấy lâu, đến giờ mới được chiêm ngưỡng "dung nhan" của anh, người sắp đưa bang hội của chúng ta lên vị trí số 1 server.

BC: *Anh có gì đặc biệt đâu. Thấp bé, nhẹ cân. Ấy, chú đợi anh chút nhé. Anh phải vào nấu cơm cho con bé nhà anh. Thế chú cần chép client à, cứ rút dây cáp màu đỏ nhé.*

(15 phút sau)

BC: *Thế là xong. Con ơi, chốc ông về thì mời ông ăn cơm nhé. Bảo bố đi công việc một lát rồi về. Mình đi nhậu thôi em.*

(15 phút sau)

Tôi: Cái auto anh viết hay thật. Tiết kiệm cho anh em trong bang biết bao nhiêu công sức. Nhất là cái điều kiện "Phải gia nhập bang Hắc Điểu thì phần mềm auto mới có tác dụng" thật lợi hại! Ai muốn có auto phải vào bang chúng ta!

BC: *(Thở dài). Cũng chỉ để giữ chân anh em một lúc thôi em ạ. Như em thấy đấy, bao nhiêu bang hội của người VN được thành lập khắp mọi nơi nhưng chỉ được một thời gian, sau đó ai muốn ra vào tùy thích. Nhưng thật ra, auto cũng không thể giữ chân được con người ta đâu em, mà là cái khác. Em biết đó là cái gì không?*

(Quả là như vậy, trong thế giới ảo mà bang hội chúng tôi đang tranh đấu, không chỉ có 1 phiên bản auto do BC viết ra mà còn có rất nhiều phiên bản khác của các tay "quái kiệt" ở các nước bạn cung cấp. Ngay như trong nước, đã có một vài MMORPG chính thức cung cấp dịch vụ auto như Võ Lâm Truyền Kỳ, hay gần đây nhất là những "auto chip" và "super auto" trong Cỗ Máy Thời Gian. Đôi lúc tôi cảm thấy bối rối, không biết có phải tất cả nhân loại đều mong muốn ủng hộ tự động hóa để tiết kiệm công sức cho con người hay đang cố tình làm chậm tiến trình đó để thu tiền của người khác?).

BC: *Suy nghĩ cái gì mông lung thế em? Sao, mới uống vài chén mà đã say rồi à? Thôi anh nói luôn nhé, đó là tính cộng đồng hay nói rõ hơn chính là tình người. Thế em có ở lại bang chỉ vì anh cho em dùng chung cái auto không?*

Tôi: Dĩ nhiên là không rồi! Em định cư và sinh sống trong thế giới này vì em yêu thích nó. Chứ không phải vì em cần cái auto của anh. Và, em nói thật lòng anh đừng giận, anh cũng không thể áp đặt quyền BC của anh lên em chỉ vì anh có cái auto.

BC: *Thật ra bản auto này do... nước ngoài cung cấp. Anh chỉ sửa lại một chút để dễ dùng hơn thôi. Em biết không, anh chẳng biết tí gì về lập trình cả. Tiếng*

Kim Quang Tướng Quân (X), nhân vật autobot đã được lên sân khấu trong đem sinh nhật lần 3 của Võ Lâm Truyền Kỳ I.

(X)

Anh lại càng mù tịt. Nhưng anh đã tự đi hỏi những người bạn đang làm trong ngành máy tính rồi tự máy mò và cải tiến cái auto này đấy. Mất gần 2 tháng anh mới viết xong tính năng điều khiển con Kate của anh đấy.

Tôi: Thế tại sao anh lại quyết định làm một việc như vậy?

BC: *Vì công việc và gia đình em ạ. Em thấy đấy, anh phải vừa giao dịch với khách hàng, vừa cơm nước khi vợ anh đi vắng. Sức đâu mà chơi game? Ra ngoài ăn, chơi cũng chán. Ở nhà cho cha mẹ, con cái thấy mình- có phải là vui và lành hơn không? Không có cái auto này, chắc em không gặp được anh đâu.*

Tôi: Vậy tại sao anh cho rằng tình người sẽ giữ chân người ta ở lại trong bang?

BC: *Thế anh tốt với em 3 lần thì chẳng lẽ em không tốt được với anh 1 lần hay sao? Auto là công cụ để mọi người có thể sống kha khá trong thế giới ảo. Và khi chúng ta kiếm được mỗi ngày 200 triệu ngân lượng thì chúng ta có từ chối giúp đỡ nhau không? Anh cho em biết anh áp dụng cách anh quản lý công ty của anh vào cách quản lý bang hội này đấy. Thế giới ảo chính là thế giới thật đấy. Trong bang chúng ta có rất nhiều người đến 40, 50 tuổi và ngoài đời rất giàu có. Nhưng họ luôn khiêm tốn và không khoe mẽ. Em biết thằng Vua Sư Tử không? Lúc đầu gặp anh, nó rất hỗn xược, suốt ngày chửi thề. Nhưng bây giờ thì nó chừa hẳn cái tật ấy rồi. Đơn giản là anh đã chứng minh cho cậu ta biết không chỉ mình cậu ta biết chửi thề. Và còn vì trong bang chúng ta có nhiều người lớn tuổi, khi họ nghe những ngôn từ đó sẽ thấy khó chịu lắm.*

Tôi: Nhưng em hỏi thật, anh không sợ bị nhà phát hành khóa tài khoản à?

BC: *Để đưa bang hội chúng ta thành công, chúng ta phải "thủ đoạn". Em muốn hiểu "thủ đoạn" là tốt hay xấu tùy em. Nhưng anh trả lời rất rõ ràng: "thủ đoạn". Nếu em quyết định dùng auto thì em phải có trách nhiệm trông chừng.*

Tôi: Em thấy bang Hắc Điểu có tương lai đấy!

BC: *Em nghĩ vậy à? Em thấy đấy, người VN tuy không có nhiều điều kiện giải trí nhưng khi đã tham gia vào bất kỳ thế giới ảo nào, chúng ta phải có lối đi sáng tạo riêng dựa trên hoàn cảnh thực tế. Chúng ta có thể không giàu bằng họ, được trang bị mạnh bằng họ nhưng chúng ta sẽ luôn đoàn kết để các bang hội khác phải chuyển sang e ngại chúng ta. Điều anh mong muốn: chúng ta sẽ luôn luôn nhớ tới thế giới ảo này và sẽ luôn gắn bó với nó, dù chỉ đăng nhập vào để tán gẫu với nhau.*

GAME SI

Jey, bang chủ của DragonsOfViet, thuộc server Mannaroth, World of Warcraft:

Mình nghĩ rằng tính cộng đồng sẽ giữ chân người ta gắn bó với 1 guild lâu dài, thậm chí đến suốt đời cho dù có MMORPG nào khác hay hơn được phát hành đi nữa. Tính cộng đồng có được thông qua những lần "vào sinh, ra tử" chinh phục endgame của người chơi với nhau trong game.

Thế Giới Hoàn Mỹ

www.TheGioiHoanMy.vn

Thiên Nộ Thần Phạt

Những hành trình mới đầy thử thách, đẳng cấp Tu chân thượng thừa và hệ thống trang bị Hoàng Kim cực phẩm cùng vô số những bổ sung đáng giá. Một phiên bản Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) đầy tham vọng đã được Beijing Perfect World và Quang Minh DEC hứa hẹn tung ra trong mùa hè này mang tên Thiên Nộ Thần Phạt.

Tu chân Thiên Tiên-Ma Tôn

Tu chân vốn không chỉ đơn thuần là sự rèn luyện về võ học thông thường. Nó còn bao gồm cả sự lĩnh ngộ về tự nhiên và sức mạnh chân chính của một cường giả. Trong TGHM, Tu chân đóng một vai trò cực lớn trong sự phân biệt về đẳng cấp và bản lĩnh của mỗi hào kiệt. Tu chân khác biệt, thực lực cũng theo đó mà phân định cao thấp.

Sau hơn một năm ra mắt tại Việt Nam, quần hùng trên đại lục Hoàn Mỹ đã có những đột phá kì diệu trong Tu chân đẳng cấp. Từ những giai vị cơ bản như Linh Hư, Trúc Cơ tới những cao cấp giai vị Tịnh Diệt, Đại Thừa, vô số hào kiệt đã vũ phá hư không, đạt tới Tiên Ma cảnh giới, tạo sự đột biến về thực lực. Bước vào Tiên Ma nhị giới, con đường truy cầu sức mạnh cũng phân hóa rõ rệt, tạo nên hai trường phái chiến đấu riêng biệt.

Tiên giới là nơi các cao thủ nghiên cứu sự tuần hoàn của tự nhiên, từ đó ngộ ra cảnh giới tối cao trong tu đạo, đạt đến sự bất tử bất diệt. Ma đạo là nơi quy tụ các cường giả chân chính, cả đời truy cầu sức mạnh, sinh mệnh cũng nhờ thế lực siêu cường của bản thân mà duy trì. Tiên Ma nhị giới đều chia ra ba đẳng Tu chân cao cấp, Tiên giới bao gồm: Thượng Tiên – Chân Tiên – Thiên Tiên; Ma đạo bao gồm: Cuồng Ma – Ma Thánh – Ma Tôn. Sau hơn một năm tu đạo, quần hùng TGHM VN đã có không ít người đột phá tới cảnh giới đại thành Chân Tiên – Ma Thánh, thực lực vô cùng cường đại khủng bố. Những cuộc chiến tranh đoạt thế lực trên đại lục cũng theo đó khốc liệt vạn phần.

Song theo lẽ tự nhiên của tạo hóa, núi cao ắt sẽ có núi cao hơn, phiên bản Thiên Nộ Thần Phạt sẽ mở ra cảnh giới Tu chân siêu cường: Thiên Tiên – Ma Tôn huyền thoại. Một khi đã đột phá tới giai vị này, các hào kiệt sẽ trở thành những tân truyền thuyết trên lục địa Hoàn Mỹ, sở hữu sức mạnh vô địch, dĩ chiến tất thắng. Đạt tới cảnh giới Tu chân mới, quần hùng có thể lĩnh hội được các kĩ năng vô cùng bá đạo, tạo nên sự đột phá không tưởng về khả năng chiến đấu.

Khác với các cấp Tu chân trước đó, để đột phá thành Thiên Tiên hoặc Ma Tôn, hào kiệt phải trải qua liên tiếp những nhiệm vụ hóc búa, cân não. Không chỉ tiêu diệt những con quái vật Oán Linh hùng mạnh, các anh hào còn phải vượt qua rất nhiều phụ bản khác nhau, chưa kể tới việc "Nghịch chuyển thời không", trở về Lục địa Hoàn Mỹ trong quá khứ ngàn năm trước. Quá trình đột phá tới Tu chân siêu cường rất nhiều thử thách nhưng cũng vô cùng hấp dẫn, chỉ có những chân chính cường giả với trí tuệ, tài năng và sự kiên trì của mình mới có thể đạt tới.

TƯ LIỆU PHIẾN
Thượng Cổ Trân Bảo

Tư Liệu Phiến là một khái niệm hoàn toàn mới sẽ xuất hiện trong Thiên Nộ Thần Phạt. Đây là một hệ thống bao gồm rất nhiều tính năng mới thú vị và đặc biệt là hàng loạt nhiệm vụ với độ thử thách rất cao dành cho các hào kiệt. Với bối cảnh là câu chuyện tình yêu đầy ngang trái của Minh Nguyệt Cơ, con gái của Thị Huyết Vương – Thương Lực, mang đến cho người chơi cuốn sử thi tình yêu từ hàng ngàn năm trước. Hàng loạt nhiệm vụ chính trong Tư Liệu Phiến sẽ cuốn hút quần hùng vào một hành trình ma huyễn đầy thử thách!

Trong Tư Liệu Phiến lần này, hào kiệt sẽ gánh vác sứ mệnh đi tìm khởi nguồn Ác Linh, ngăn cản những sự kiện tà ác xảy ra. Đồng thời quay trở lại thời xa xưa thông qua Thời Không Chi Luân, lần theo dấu vết lịch sử để tìm ra mấu chốt của vấn đề. Trên hành trình rất dài đó, người chơi sẽ trở về Thiên Lệ Chi Thành, Thương Kì Sâm Lâm, Thương Ngân Cốc từ thời cổ đại, Mai Cốt Chi Địa – nơi còn rất ít dấu tích của con người và kết thúc chuyến đi lịch sử đầy ly kì này là Sa Tháp – nơi giam giữ Minh Nguyệt Cơ.

Đặc biệt nhất là khả năng làm chủ diễn biến câu truyện sẽ xuất hiện trong Tư Liệu Phiến. Mỗi nhiệm vụ sẽ hoàn toàn do quần hùng chọn lựa diễn biến tiếp theo dẫn tới từng kết thúc khác nhau. Thiên Nộ Thần Phạt đã biến những cái không thể thành có thể, khoảng cách về không gian và thời gian đã hoàn toàn có thể khống chế.

Ngoài ra, vẫn giữ được yếu tố "Thảo phạt Oán Linh" truyền thống của TGHM. Thiên Nộ Thần Phạt bổ sung một loạt các nhiệm vụ tìm diệt các Quái vật Oán Linh hùng mạnh. Trên quá trình rèn luyện Tu chân, hào kiệt sẽ có cơ hội nhận được Thẻ Trùm Ma, nếu thu thập đủ số lượng có thể đổi lấy Triệu Hoán Mật Ngữ và gọi ra trùm Oán Linh hung bạo. Tất cả bao gồm 16 con trùm Oán Linh tương ứng 16 bộ Tạp phiến, nếu thu thập đủ có thể triệu hồi Thần bí Oán Linh thứ 17, giành được "Tạp Phiến Anh Hùng Lệnh", đổi lấy Thượng Cổ Trân Bảo cực phẩm.

Song hành với những Thượng Cổ Trân Bảo là hệ thống trang bị Hoàng Kim cấp 13 cực phẩm với công năng thượng hạng. Nổi bật trong hệ thống trang bị HK sẽ ra mắt là bộ Hoàng Kim Gia Tộc. Đặc điểm giá trị nhất của hệ thống trang bị HK mới chính là việc không cố định các thuộc tính hỗ trợ. Nếu như trước đây, mỗi món đồ HK đều có một thuộc tính nhất định thì trong Thiên Nộ Thần Phạt, quần hùng hoàn toàn có khả năng chế tạo được những trang bị với công năng độc đáo. Những trận chiến sẽ càng khốc liệt hơn và bản lĩnh chân chính của một cường giả trên lục địa Hoàn Mỹ sẽ càng được chứng thực.

Sự kiện Thường Nhật

Thiên Nộ Thần Phạt là phiên bản cập nhật lớn mang theo nhiều kỳ vọng của Nhà phát triển. Ngoài các tính năng ưu việt vượt trội, hệ thống trang bị mới, nâng cấp Tu chân siêu cường, các Sự kiện (event) trong game cũng hết sức được chú trọng. Tiêu điểm đầu tiên trong các hoạt động mới của Thiên Nộ Thần Phạt là sự kiện "Thiên Hạ Đệ Nhất Bỉ Vũ Đại Hội". Tại đây, các anh hùng hào kiệt sẽ chia thành từng đẳng khác nhau, cùng nhau thi thố bản lĩnh chân chính của mình. Đây không chỉ đơn thuần là một cuộc tỉ võ thông thường, thắng bại hoàn toàn không nằm ở sức mạnh mà còn phụ thuộc không nhỏ vào trí tuệ và sự may mắn của mỗi đấu sĩ. Đại hội tỉ võ là một trong các hoạt động liên hoàn đầy tham vọng của Nhà phát triển Beijing Perfect World với tiêu chí: Sự kiện thường nhật.

Mỗi ngày, TGHM sẽ có những hoạt động thú vị dành cho đông đảo quần hùng. Đơn cử thứ Hai hàng tuần là thám hiểm Minh Thú Thành gian nan, thứ Ba là những hành trình huyễn hoặc nơi Long Cung kì bí. Trong một tuần, mỗi ngày hào kiệt TGHM sẽ bước vào những thử thách khác nhau, cuộc sống chốn Thiên Thượng Nhân Gian cũng theo đó mà vô cùng sôi động.

HY Online CỖ MÁY THỜI GIAN

PHIÊU LƯU XUYÊN THỜI GIAN

THỜI GIAN - ĐÓ LÀ THỨ TÀI SẢN VÔ GIÁ MÀ BẤT KỲ AI TRONG CHÚNG TA ĐỀU MUỐN SỞ HỮU, HAY THẬM CHÍ CÓ THỂ KHỐNG CHẾ, BỞI "CÓ THỜI GIAN, CHÚNG TA CÓ TẤT CẢ". THỜI GIAN LUÔN GẮN LIỀN VỚI QUÁ KHỨ, HIỆN TẠI, TƯƠNG LAI VÀ NẾU ĐIỀU KHIỂN ĐƯỢC THỜI GIAN, BẠN CÓ THỂ NẮM BẮT ĐƯỢC CÁC VẤN ĐỀ XẢY RA TRONG QUÁ KHỨ, BIẾT ĐƯỢC CÁC SỰ KIỆN TRONG TƯƠNG LAI...

HUANG YI CỖ MÁY THỜI GIAN	
PHÁT HÀNH	Asiasoft
PHÁT TRIỂN	Chinesegamer
THỂ LOẠI	Game Online
NGÀY PHÁT HÀNH	OB: 12/06/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P3 800MHz; RAM 256MB; VGA ATI 7200; HDD 1,5GB; Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA ATI 9000; HDD 3GB; Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Core 2 Duo 1,86GHz; RAM 2048MB; VGA NVIDIA GeForce 9600GT

QUÁ KHỨ, HIỆN TẠI VÀ TƯƠNG LAI

Có lẽ, từ những ước mơ cháy bỏng đó mà trò chơi Huang Yi (HY) mới có thể hình thành. Chỉ cần lướt nhanh qua trang chủ giới thiệu về game, chúng ta dễ dàng nhận thấy game là sự pha trộn giữa quá khứ và hiện tại, sự kết hợp hài hòa và phong phú giữa "cổ kim", "Đông Tây" hòa quyện kết hợp với các chiêu thức kiếm hiệp nhưng lại mang trong mình "dòng máu" khoa học viễn tưởng.

Vào những năm cuối thế kỷ 32, cả thế giới chìm sâu trong hỗn độn về các vấn đề như: lương thực, nhà ở, giáo dục, an sinh... Cung không đủ cầu vì dân số thế giới tăng quá nhanh. Tiến sĩ Mã, một nhà khoa học lỗi lạc, tài ba đã nghiên cứu thành công nguồn năng lượng phản vật chất và ứng dụng để chế tạo thành cỗ máy thời gian. Ông mong muốn mở ra một chân trời mới, giải quyết các nhu cầu cấp bách cho nhân loại. Nhưng

mọi việc đã vượt khỏi tầm kiểm soát! Một nhóm tội phạm đã tấn công và đánh cắp toàn bộ nguồn năng lượng và cỗ máy. Vậy, bạn có phải là người anh hùng mang lại hòa bình trước âm mưu phá hoại lịch sử thế giới? Cuộc truy đuổi xuyên thời gian xem ra vô cùng gay cấn ngay từ khi bắt đầu.

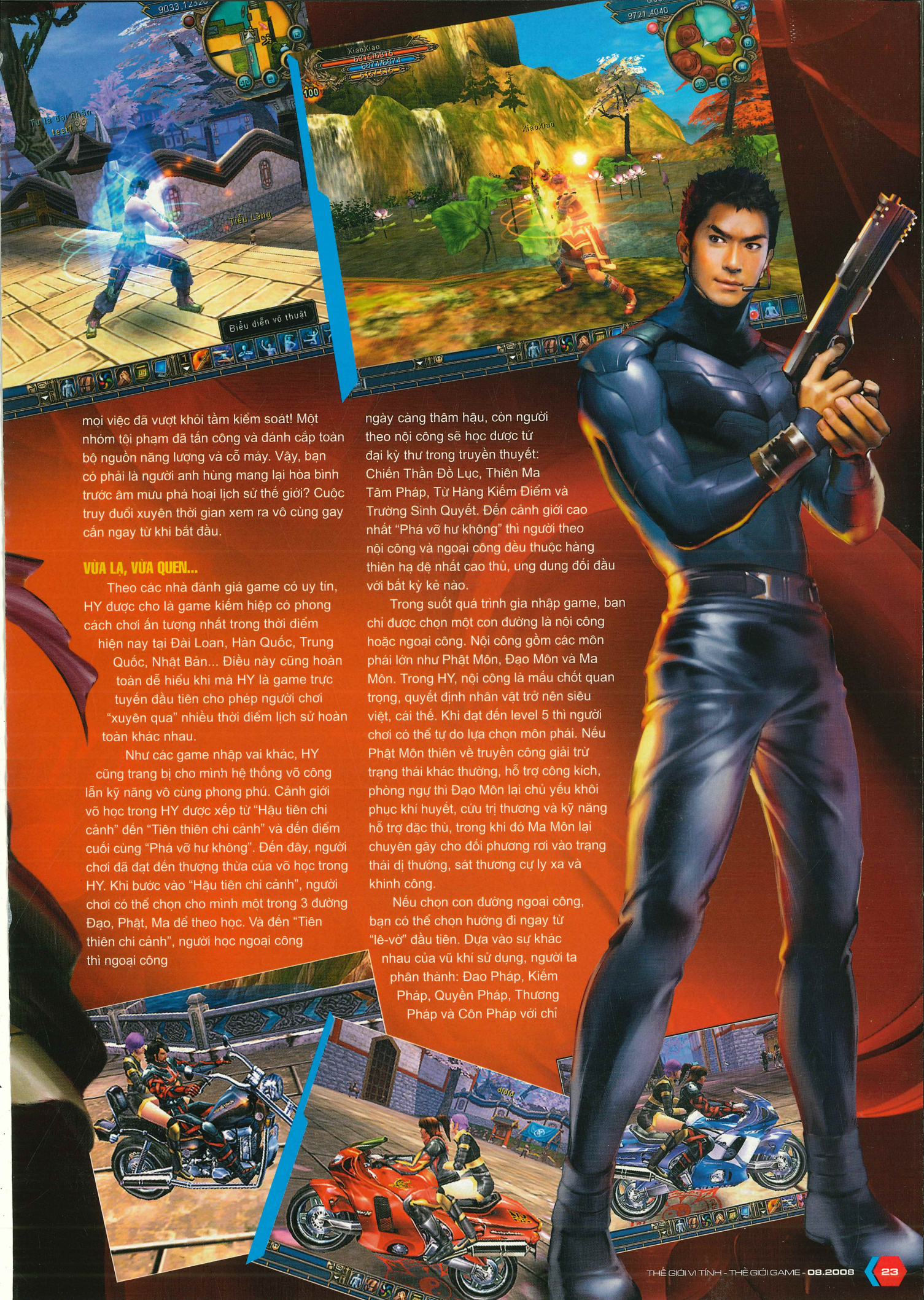
VỪA LẠ, VỪA QUEN...

Theo các nhà đánh giá game có uy tín, HY được cho là game kiếm hiệp có phong cách chơi ấn tượng nhất trong thời điểm hiện nay tại Đài Loan, Hàn Quốc, Trung Quốc, Nhật Bản... Điều này cũng hoàn toàn dễ hiểu khi mà HY là game trực tuyến đầu tiên cho phép người chơi "xuyên qua" nhiều thời điểm lịch sử hoàn toàn khác nhau.

Như các game nhập vai khác, HY cũng trang bị cho mình hệ thống võ công lẫn kỹ năng vô cùng phong phú. Cảnh giới võ học trong HY được xếp từ "Hậu tiên chi cảnh" đến "Tiên thiên chi cảnh" và đến điểm cuối cùng "Phá vỡ hư không". Đến đây, người chơi đã đạt đến thượng thừa của võ học trong HY. Khi bước vào "Hậu tiên chi cảnh", người chơi có thể chọn cho mình một trong 3 đường Đạo, Phật, Ma để theo học. Và đến "Tiên thiên chi cảnh", người học ngoại công thì ngoại công ngày càng thâm hậu, còn người theo nội công sẽ học được từ đại kỳ thư trong truyền thuyết: Chiến Thần Đồ Lục, Thiên Ma Tâm Pháp, Từ Hàng Kiếm Điển và Trường Sinh Quyết. Đến cảnh giới cao nhất "Phá vỡ hư không" thì người theo nội công và ngoại công đều thuộc hàng thiên hạ đệ nhất cao thủ, ung dung đối đầu với bất kỳ kẻ nào.

Trong suốt quá trình gia nhập game, bạn chỉ được chọn một con đường là nội công hoặc ngoại công. Nội công gồm các môn phái lớn như Phật Môn, Đạo Môn và Ma Môn. Trong HY, nội công là mấu chốt quan trọng, quyết định nhân vật trở nên siêu việt, cái thế. Khi đạt đến level 5 thì người chơi có thể tự do lựa chọn môn phái. Nếu Phật Môn thiên về truyền công giải trừ trạng thái khác thường, hỗ trợ công kích, phòng ngự thì Đạo Môn lại chủ yếu khôi phục khí huyết, cứu trị thương và kỹ năng hỗ trợ đặc thù, trong khi đó Ma Môn lại chuyên gây cho đối phương rơi vào trạng thái dị thường, sát thương cự ly xa và khinh công.

Nếu chọn con đường ngoại công, bạn có thể chọn hướng đi ngay từ "lê-vờ" đầu tiên. Dựa vào sự khác nhau của vũ khí sử dụng, người ta phân thành: Đao Pháp, Kiếm Pháp, Quyền Pháp, Thương Pháp và Côn Pháp với chỉ



số sức mạnh, ma thuật, chiêu thức cũng như kỹ năng hoàn toàn khác biệt nhau. Đao có sức tấn công mạnh, đòn sát thương chí mạng; Kiếm thi tốc độ nhanh, chuẩn xác; Thương lại mạnh về chưởng, mana nhiều, chân nguyên nội công cao; Côn cho phép phản đòn nhanh, mạnh, chuẩn xác; Quyền chuyên về phòng thủ.

KỸ NĂNG SỐNG

Bước vào cấp 12, game thủ tiếp xúc với các kỹ năng sống - đây là một hình thức vô cùng mới mẻ trong dòng game MMORPG. Với kỹ năng này, người chơi hoàn toàn có thể sống "dễ dàng" và không phụ thuộc vào các NPC bán vật dụng như các game khác. HY có 4 kỹ năng sống nổi bật là những nghề thuộc da, hái thuốc, canh nông và khai khoáng. Những kỹ năng này hỗ trợ tối đa cho người chơi trong hành trình của mình để tự cung cấp, khai thác MP, HP, trang bị quần áo, rèn binh khí... Khi đạt đến cấp độ này, người chơi còn có thể tự trang bị những cỗ máy khai thác tài nguyên tùy theo sở thích. Ngoài ra, nếu hoàn thành các nhiệm vụ từ NPC, game thủ còn có được kỹ năng hết sức cần thiết là chế tạo vũ khí, nếu hoàn thành càng nhiều nhiệm vụ, kỹ năng này cùng với chiêu thức ngày càng mạnh.

PHƯƠNG THỨC QUYẾT ĐẤU MỚI LẠ, PHONG PHÚ

Điểm mới lạ ngoài tính phong phú của các trận đánh trong HY chính là việc mở ra "một kênh thế giới" khác khi game thủ tham gia vào một chiến trường nào đó. Mặt khác, mỗi chiến trường đều có những khống chế về thời gian, level và số lượng chiến binh nên cũng gây được sự kích thích. Sau đây là một số chiến trường tiêu biểu như hư không, vỡ nát, công thành...

Chiến trường hư không: cho phép 60 người tham gia vào trận đánh và chia đều cho cả 2 bên. Để công bằng, HY quy định cấp tối thiểu được tham gia là 41 và chia thành nhiều nhóm khác nhau. Như cấp 1 từ level 41 đến 70; cấp 2 từ level 71 đến 100... Trận chiến được phân định thắng thua dựa vào số ngọc tỷ mỗi phe (trận doanh) chiếm được - mỗi trận doanh có 4 binh doanh. Trước tiên, cần phải phá hủy 2 trong 4 binh doanh của kẻ địch mới mở được cửa lô-cốt của phe kia và nếu lấy được ngọc tỷ trong lô-cốt này mới được coi là chiến thắng.

Chiến trường vỡ nát: Mỗi trận đánh chỉ có thể dung nạp 48 người và có 2 trận đánh. Như vậy, tổng số người trong chiến trường này là 96 người. Cũng như chiến trường hư không, chiến trường vỡ nát cũng có 4 khu vực và có sự phân chia đẳng cấp rạch ròi: Từ level 0 - 35; từ 36 - 65; từ 66 - 100, từ 100 trở lên. Đặc biệt, NPC cũng tham gia vào các trận chiến và có vai trò khác nhau như: quân tiên phong - đội trưởng - lão đại. Mỗi trận đánh đều có nhiều boss với cấp độ khác nhau từ mạnh đến "khủng" với kỹ năng phong phú. Vì vậy, "phe" nào tiêu diệt boss đối phương và giữ an toàn boss mình, sẽ nhận được vật phẩm vô cùng quý giá, cực mạnh từ boss đối phương, ngoài ra còn nhận được rất nhiều vật phẩm vô cùng giá trị như điểm phúc duyên, hồn chiến trường, thủy tinh khí huyết, thủy tinh nội lực...

Công thành chiến: cũng giống như những game mang phong cách kiếm hiệp khác, HY cũng có hệ thống công thành chiến. Đây là cách để khẳng định tên tuổi và

đẳng cấp của từng bang phái. Tuy nhiên, điểm nổi bật của HY không chỉ là chiếm thành do đối phương nắm giữ mà còn chiếm thành do NPC thống lĩnh, hoặc chính các NPC cũng "chiến" với NPC khác.

NHỮNG HÌNH THÁI CHƯA TỪNG THẤY

Nghi thức kết hôn trong HY cũng vô cùng thú vị, lạ lẫm và yêu cầu khắt khe về kỹ năng chứ không phải "thích là lấy" tạo nên sự lôi cuốn, thu hút. Để kết hôn, người chơi buộc phải từ level 10 trở lên. Ông tơ bà nguyệt trong game sẽ đo mức độ tình cảm của đôi bên để quyết định về hôn sự. Người chơi buộc phải đạt độ thân mật là 40 mới hội đủ điều kiện để kết hôn. Chắc hẳn ai từng chơi qua dòng game The Sims đều cảm thấy rất quen thuộc với điều kiện tiên quyết này. Tuy nhiên, đám cưới trong HY rất kỳ công, long trọng, hồi hộp và đầy ý nghĩa. Một đám cưới đế vương, phú hào không chỉ là mâm cao cỗ đầy mà còn có "lời chào cao hơn mâm cỗ" là những tấm thiệp hồng gửi cho bạn bè thay vì chỉ gửi lời mời (PM). Trong khi đám cưới bình dân chỉ cần một ít tiền sắm lễ vật. Trong HY, khi tiến hành rước kiệu, chú rể phải thật cảnh giác vì có thể bị cướp kiệu, mất cô dâu bất cứ lúc nào. Sau khi kết hôn, cô dâu và chú rể sẽ học được kỹ năng xây dựng gia đình rất hữu ích và thú vị, chưa từng có từ trước tới nay... Nếu sau thời gian chung sống, chẳng may "cơm không lành, canh không ngọt", đôi bên có thể li hôn. Tuy nhiên, khi kết hôn kỳ công bao nhiêu thì li hôn cũng khó khăn, tốn kém bấy nhiêu. Ngoài những chi phí ly hôn thì kỹ năng vợ chồng sẽ bị giải trừ, kỹ năng tình lữ cũng bị giảm.

Hệ thống xây nhà cũng hoàn toàn mới lạ so với bất kỳ game trực tuyến nào hiện có trên thị trường. Hệ thống này cho phép người chơi thỏa sức tưởng tượng và thi thố tài kiến trúc, đặc biệt là những cặp uyên ương mới thành hôn thỏa sức xây dựng, trang hoàng tổ ấm. Tất cả những vật phẩm thu lượm được từ việc đánh quái, đánh boss sẽ được tận dụng triệt để thông qua hệ thống chuyển đổi để xây dựng nhà.

HÌNH - ÂM TẠO NÉT QUYẾN RŨ RẤT RIÊNG

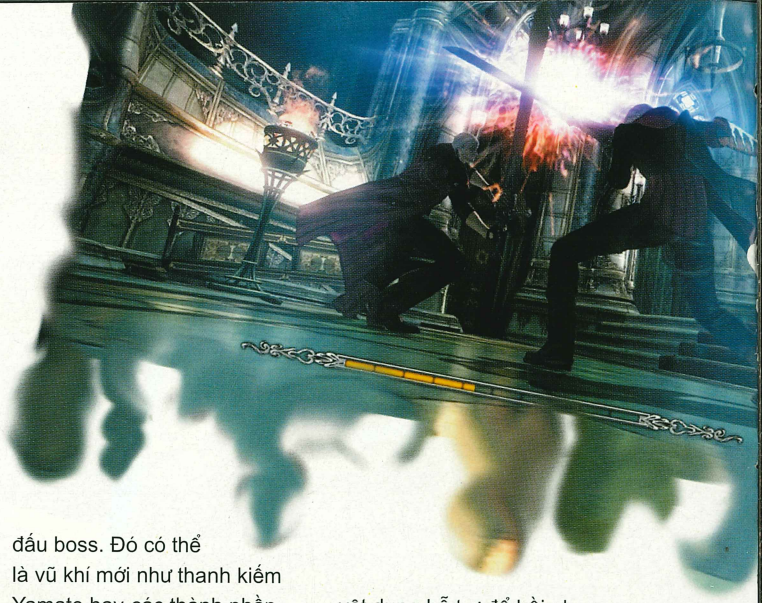
Thế giới đồ họa trong HY trải dài theo không gian và thời gian. Những khu rừng ngập tràn hoa và nắng, hồ nước róc rách, những vùng biển xanh trùng trùng sóng vỗ hay những khu nội thành hoa đào phơn phớt hồng bay là là tạo nên điểm ấn tượng đặc biệt trong HY. Người chơi như lạc vào phong cảnh của Trung Hoa gấm vóc và Nhật Bản- xứ sở hoa anh đào xinh đẹp, tuy không đẹp kiêu sa nhưng cũng đủ làm say lòng nhiều lữ khách giang hồ khó tính. Nhạc nền trong HY say đắm, lôi cuốn người chơi không chỉ bởi giai điệu du dương, réo rắt mà từng điệu nhạc mang âm hưởng đậm chất Trung Hoa huyền bí, ru lòng người.

HY thực sự là một thế giới đáng để bạn thử khả năng khám phá, chinh phục vô tận xuyên thời gian, vượt không gian.

SU ĐỒNG

Trừ ma

Mặc dù ra mắt trễ hơn gần nửa năm so với hệ máy console nhưng với gameplay hấp dẫn cùng sự kết hợp ăn ý giữa 2 đại gia là Capcom và NVIDIA, Devil May Cry 4 lại một lần nữa phát huy "độ nóng" của mình trên mảnh đất PC màu mỡ với một số đặc tính "không đụng hàng".



KHỞI ĐỘNG.

Khác hệ máy console với đặc tính "cắm và chơi" (plug & play), điều đầu tiên bạn cần quan tâm trước khi trải nghiệm phiên bản Devil May Cry 4 (DMC4) trên PC chính là liệu cấu hình máy của mình có đủ sức đáp ứng các pha hành động cháy bỏng trong game hay không. Do đó game hỗ trợ cho người chơi mục Performance Test ở menu chính, khi kích hoạt chế độ này, máy tính sẽ được thử nghiệm về tốc độ xử lý cũng như sức mạnh đồ họa thông qua 4 đoạn clip các màn chơi "nặng" nhất trong game. Nếu kết quả thấp hơn tiêu chuẩn game quy định thì bạn nên nâng cấp phần cứng hoặc giảm bớt các hiệu ứng đồ họa để đảm bảo số lượng khung hình (fps) vì tốc độ là yếu tố then chốt trong DMC4, ngược lại bạn có thể yên tâm mà "chiến" hết sức mình.

TƯƠNG ĐỒNG...

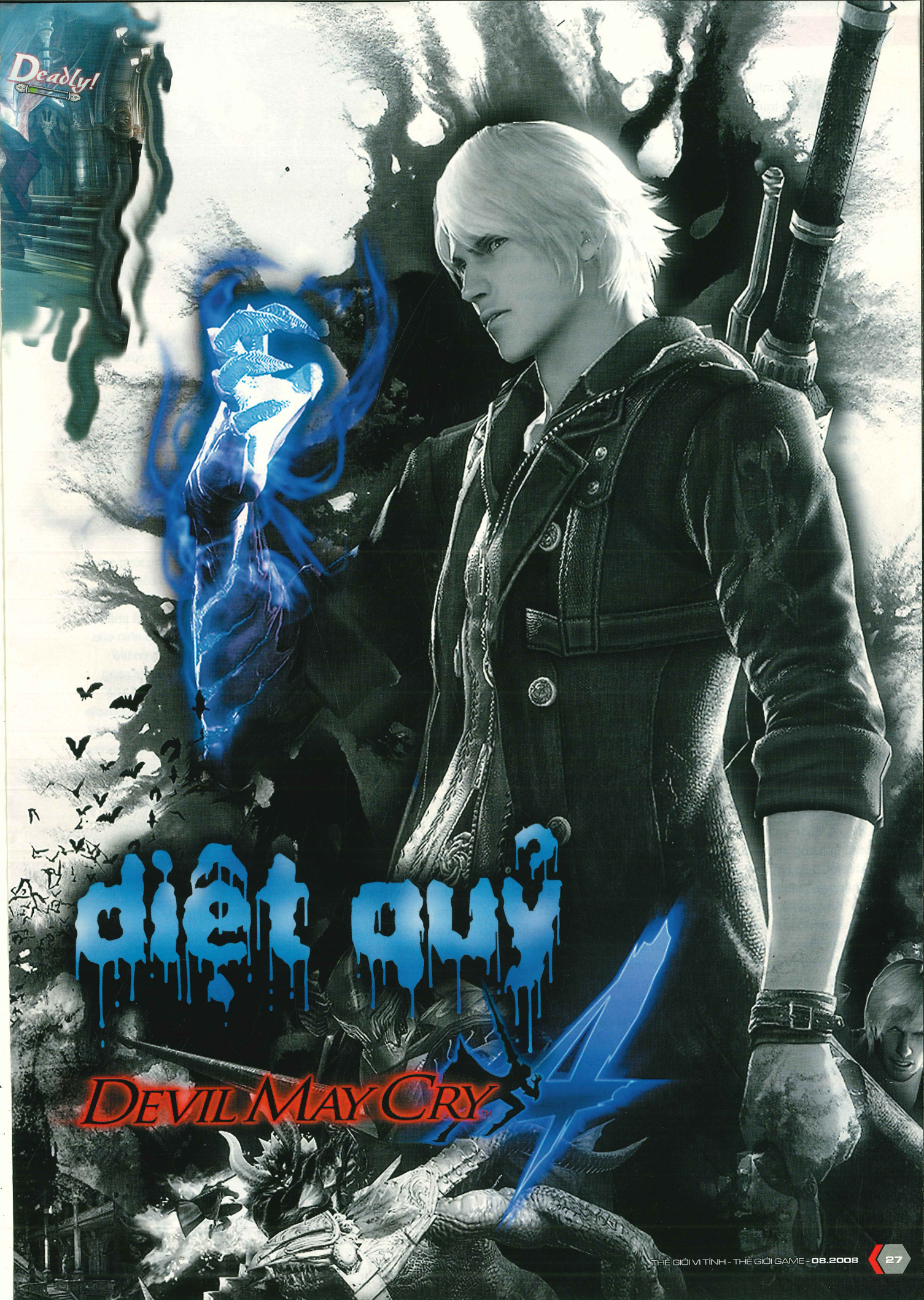
Cốt truyện của DMC4 không có gì thay đổi. Một số thành viên cấp cao của tổ chức thờ phụng chiến binh Sparda mang tên Order of the Sword vì muốn lợi dụng sức mạnh của Ma Giới để biến mình thành những dũng sĩ siêu việt dưới lốt "thiên thần - Angel", thống trị thế giới nên âm mưu mở lại Quỷ Môn Quan. Nhân vật mới Nero cùng chàng Dante quen thuộc qua các màn chơi sẽ từng bước tìm ra chân tướng sự việc mà một trong những nút thắt quan trọng nhất chính là Kyrie, cô gái được Nero hết mực yêu quý và sẵn sàng hy sinh cả tính mạng để bảo vệ.

Vẫn là hai phong cách chiến đấu đối lập nhau của Dante và Nero đã góp phần làm nên thành công của DMC4. Dante sử dụng bảo kiếm Rebellion cùng khẩu Coyote-A sẽ tiếp tục cống hiến cho bạn những đòn thế liên hoàn đẹp mắt dù hơi khoa trương. Nero lạnh lùng nhưng đầy sức mạnh và dứt khoát trong các chiêu thức với sự giúp sức của thanh kiếm "tay ga" Red Queen, khẩu Blue Rose và đặc biệt là cánh tay quỷ Devil Bringer thừa kế sức mạnh của Sparda. Ngoài vũ khí chính, Nero và Dante sẽ được trang bị thêm nhiều vật dụng hữu ích khác thông qua các sự kiện nhất định trong các màn chơi hoặc sau những trận đấu boss. Đó có thể là vũ khí mới như thanh kiếm Yamato hay các thành phần nâng cấp cho cánh tay của Nero và công lực của Dante. Toàn bộ vũ khí của các nhân vật đều chứa đựng những tính năng rất riêng nên bạn sẽ phải tốn chút công sức để tìm tòi, làm quen và phát huy tối đa công dụng của chúng trong các trận chiến.

Nhiệm vụ chính của bạn vẫn là tiêu diệt bọn quái vật trên đường đi, đồng thời tìm ra cách thức để làm xuất hiện các lối đi ẩn hoặc vượt qua các chướng ngại vật như hàng rào tia lazer, căn hầm đầy khí độc... Khi tiêu diệt đối phương bạn sẽ nhận được những quả cầu (orb) với màu sắc và công dụng khác nhau nhưng phổ biến nhất là quả cầu đỏ (red orb) cho phép mua thêm các vật dụng hỗ trợ để hồi phục máu hoặc sức mạnh linh hồn của nhân vật. Red orb còn có thể được tìm thấy bằng cách phá hủy các vật dụng như bàn ghế, chân đèn hay từ những địa điểm ẩn mà khi bước vào phạm vi của nó, cánh tay Devil Bringer của Nero sẽ phát sáng mạnh mẽ. Bạn hãy cố gắng lùng sục mọi ngóc ngách và thực hiện các chiêu combo liên hoàn càng đẹp mắt càng tốt vì sau mỗi màn chơi, game sẽ đánh giá thứ hạng của bạn qua 3 tiêu chí: thời gian hoàn thành, mức độ thiện chiến và số orb thu được. Từ kết quả đó bạn sẽ được cung cấp một lượng Proud Souls - đơn vị quan trọng nhất trong game dùng để học các kĩ năng mới.

Nhìn chung lối chơi của DMC4

DEVIL MAY CRY 4	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	08/07/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 3GHz; RAM 512 MB / 1 GB (Vista); VGA Geforce 6600 256MB; HDD 8 GB; Windows XP/ Vista
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Intel Core 2 Dou 1.8 Ghz+; RAM 1GB /2GB (Vista); VGA Geforce 8600 256MB+; HDD 8 GB; Windows XP/ Vista


Deadly!
diệt quỷ
DEVIL MAY CRY 4

vẫn "máu lửa" như xưa nhất là các trận đấu trùm kinh điển. Thế nhưng tương tự phiên bản trên console, số lượng các con trùm khá ít và xuyên suốt 20 nhiệm vụ lớn nhỏ, bạn sẽ phải chạm trán chúng không dưới 2 lần. Góc nhìn camera tuy linh hoạt nhưng bất di bất dịch trong một số đoạn và cơ chế tự động thay đổi khi chuyển cảnh vẫn chưa được chỉnh sửa nên gây không ít khó khăn.

... VÀ KHÁC BIỆT.

Điểm khác đầu tiên chính là bạn sẽ phải điều khiển nhân vật của mình bằng bàn phím. Chức năng di chuyển được gán cho các phím W A S D, phím mũi tên dùng xoay chuyển camera và một số phím khác dành cho cận chiến. Một điều đáng buồn là tuy có hỗ trợ mouse nhưng bạn chỉ được sử dụng để tinh chỉnh các mục menu và "hết". Tuy vẫn đáp ứng được các pha hành động tốc độ cao, nhưng đôi khi để ra các đòn liên hoàn kết hợp bạn phải ấn đồng loạt nhiều phím khác nhau nên bàn phím tỏ ra hơi bất tiện và tay bạn dễ bị tê cứng khi chơi lâu. Một giải pháp khác là bạn có thể trang bị một tay cầm của máy Xbox 360 dành cho PC. DMC4 hỗ trợ 6 chế độ khác nhau giúp bạn cấu hình tay cầm này theo ý muốn và thật may là chúng tương thích với game khá tốt, giúp bạn diệt quỷ nhẹ nhàng và hiệu quả hơn.

Khi hoàn thành game, ngoài hai độ khó mặc định là Human, Devil Hunter dành cho người mới chơi và những ai đã quen thuộc với sê-ri DMC, bạn sẽ mở khóa thêm được một chế độ mới toanh mang tên "Legendary Dark Knight mode" mà các fan console phải lấy làm ganh tị. Trong chế độ này, độ khó được tăng thêm chút đỉnh, đối thủ sẽ dai máu hơn, có sát thương khá lớn và nhất là tận dụng sức mạnh xử lý của PC tăng số lượng quái thú nghênh tiếp bạn lên mức nhiều vô kể. Đây được xem như món quà đền bù được Capcom ưu ái tặng thêm cho thần dân PC, đặc biệt là những người yêu thích thể loại "hardcore fighting". Bạn có thể dễ dàng nâng mức điểm đòn thế của mình lên cấp SSS, nhưng sẽ thở dốc mỗi khi đánh tan được một làn sóng đông đảo quân địch. Lúc này chẳng khác gì bạn đang chơi một game mang phong cách Dynasty Warrior thực thụ. Nếu cảm thấy vẫn chưa đủ "nóng", game còn hỗ trợ chế độ Turbo cho phép tăng nhịp game lên gấp bội và bạn phải đủ bản lĩnh để sống sót trong chiến trường thật sự hỗn loạn. Ngoài ra còn nhiều đặc tính thú vị khác đang chờ đón bạn khám phá.

ĐẸP NGỠ NGÀNG.

DMC4 là một trong số ít những game hiện nay hỗ trợ cả DirectX 9 và 10. Đa phần các tựa game chuyển thể từ console sang PC của Capcom luôn mất điểm về mặt đồ họa, tiêu biểu nhất là Resident Evil 4 phát hành cách đây không lâu. Sự kết hợp thành công với NVIDIA tận dụng tối đa nền tảng chip xử lý đồ họa của dòng card Geforce 8x và GTX 2x đã giúp Capcom xuất bản một DMC4 đẹp mê hồn, vượt khá xa những gì thể hiện trên hệ console. Tạo hình của nhân vật rất sắc nét và chi tiết đến từng điểm ảnh, các mảng màu tươi sáng cộng với sự uyển chuyển của các pha hành động, mức độ "ngầu" của những bộ chiến giáp sẽ làm bạn vô cùng hài lòng. Kiến trúc nhà cửa đậm chất Gothic, những bức tượng thiên thần kích thước vĩ đại và ngoại cảnh như rừng cây hay thác nước sống động như thật, hiệu ứng ánh sáng bắt mắt xen kẽ cơ chế mờ ảo (blur motion), tất cả đều không chê vào đâu được. Tuy game có chấm điểm về thời gian hoàn thành nhiệm vụ, nhưng sẽ không ít lần bạn phải nán lại khá lâu chỉ để chiêm ngưỡng vẻ đẹp lộng lẫy của DMC4. Đỉnh cao trình diễn là khi bạn chơi trên nền DirectX 10, sự chân thực của hình ảnh sẽ chinh phục bất cứ con mắt người chơi khó tính nào với hiệu ứng ánh nắng xuyên qua các tán cây và phản chiếu loang loáng trên mặt nước, tuy số khung hình có giảm đi chút ít. Chất lượng của những đoạn phim cắt cảnh cũng đã được cải thiện rất nhiều càng làm tăng giá trị của game.

Phân âm của DMC4 cũng xuất sắc không kém. Nếu có trang bị card âm thanh loại tốt như dòng XFI của Creative, bạn sẽ dễ dàng bị hút hồn ngay khi chất giọng trong trẻo của Kyrie cất lên lúc đầu game. Nhạc nền đa thể loại giúp bạn thưởng thức trọn vẹn những ca khúc mang âm hưởng thánh ca nhẹ nhàng, hay thôi thúc bạn vào cuộc với các bài rock máu lửa. Phần lồng tiếng khá tốt, sự ngạo mạn của Dante hay lạnh lùng nhưng nhạy cảm của Nero đều được thực hiện bởi đội ngũ diễn viên chuyên nghiệp. Tóm lại hình và âm lại một lần nữa hoàn thành tốt vai trò của mình.

THẮNG LỢI LẦN HAI.

Quả không phụ lòng mong đợi của đông đảo các fan hâm mộ, DMC4 xứng đáng được xem là một tuyệt phẩm hành động lẫn nghe nhìn của Capcom được chuyển thể thành công từ console sang PC. Nếu bạn không có khả năng sắm các hệ máy console thì không có lý do gì để bạn từ chối trải nghiệm tựa game này trên chiếc PC của mình. Với những gì DMC4 đã thể hiện cùng một kết thúc đóng nhưng mở, người chơi có thể hoàn toàn lạc quan và háo hức chờ đón những phiên bản hấp dẫn tiếp theo của sê-ri game nổi tiếng này.

HOÀNG TUẤN

Ưu

- Hình, âm tuyệt vời.
- Hành động tốc độ, giá trị chơi lại cao.
- Chế độ "Legendary Dark Knight" hấp dẫn.
- Tương thích tốt với tay cầm X360.

Khuyết

- Điều khiển bằng bàn phím hơi bất tiện.
- Góc quay camera không được sửa.

Chiến Quốc
Loạn Thế Anh Hùng
www.chienquoc.com.vn
TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHIỀU NGƯỜI CHƠI
Miễn Phí Mãi Mãi
TEEN CÙNG CHIẾN QUỐC THỐNG NHẤT TRUNG NGUYÊN
KÝ GỬI KIM BẢO - KIM LƯỢNG LIÊN THÔNG
Xóa bỏ những ngăn cách giữa Kim Bảo và Ngân Lượng, tạo sự thuận tiện trong giao dịch và mua bán.
VÔ SONG THÀNH
Hệ thống Công Thành Chiến vô cùng hấp dẫn dành cho các Bang Phái trong Game Chiến Quốc.
WWW.GO2GAME.COM
SAIGONTEL
Telecom-ISP & Software Development
Saigontel Phát Hành Độc Quyền Tại Việt Nam

RIDDLE OF THE TOMB

BÍ ẨN NGÔI MỘ CỔ

Một trò chơi không cần phải có sáng tạo lớn, cốt truyện mới thu hút được người chơi. Minh chứng cho điều này, hãy thử qua Cleopatra: Riddle of the Tomb.

Cleopatra: Riddle of the Tomb (CroT) lấy bối cảnh năm 48 trước Công Nguyên, thời điểm diễn ra xung đột giữa Cleopatra và người anh trai Ptolemy vì ngai vàng của Ai Cập. Nữ hoàng chấp thuận lời đề nghị của nhà chiêm tinh Akkad, thực hiện liên minh chính trị với Julius Caesar để tạo hoàn cảnh có lợi cho mình. Không lâu sau đó, Akkad và cô con gái Iris lại bị Ptolemy bắt giữ nhằm gây áp lực với Cleopatra. Người chơi sẽ vào vai Thomas, học trò của Akkad, đồng thời là người yêu của Iris, nhận lệnh của Cleopatra tìm kiếm 2 người thân...

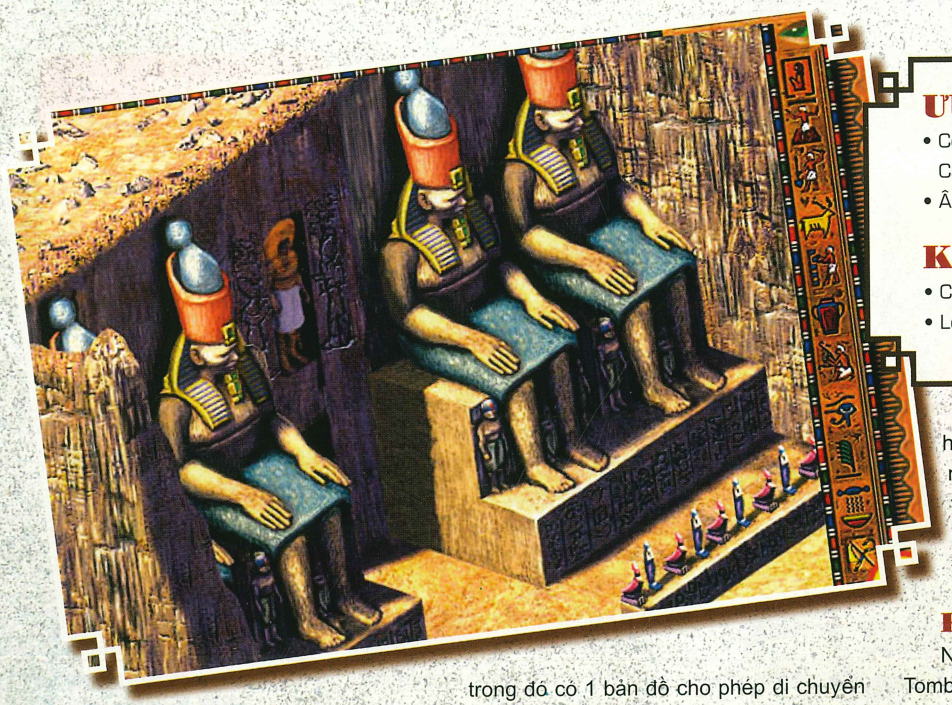
LẠ LẪM, THÚ VỊ

Khi bắt đầu, bạn sẽ cảm thấy choáng ngợp bởi menu điều khiển ấn tượng ẩn hiện bên trong nơi ở của Cleopatra. Mỗi phần của cung điện tráng lệ này chứa đựng các chức năng khác nhau. Dựa theo đó, bạn có thể điều chỉnh các thiết lập, tạo phần chơi mới, load tiếp game... rất dễ dàng. Không có những nút để kéo hoặc đẩy các tùy chọn như thông thường, thay vào đó, các công cụ trang trí "kiêm" luôn chức năng đó: một chiếc đàn luýt dùng để chỉnh âm lượng, quả cầu điều chỉnh tốc độ di chuyển chuột, hay bức tượng thần là nơi chứa phần "profile" của bạn.

Điều thú vị khi chơi CroT là bạn sẽ chọn 1 trong 12 dấu hiệu chiêm tinh. Tùy theo dấu hiệu mà bạn chọn sẽ ứng với những ngữ cảnh nhất định mang đến cho bạn những điều tốt lành, hoặc thứ tệ hại tác động đến nhân vật Thomas. Bên cạnh việc thể hiện một phần đời sống của người Ai Cập, các dấu hiệu chiêm tinh còn mở ra các xu hướng mới trong gameplay. Nói cụ thể hơn, độ thử thách trong các nhiệm vụ của Thomas phụ thuộc vào thái độ của các vị thần - có "hợp nhãn" với dấu hiệu mà bạn đã chọn hay không. Nếu chỉ như vậy thì sự việc quá đơn giản và mang tính may rủi cao, thực ra các kết cục tốt/xấu còn tùy thuộc những gì mà bạn đã thể hiện trong quá trình thực thi nhiệm vụ. Ví dụ, có một vật bị rạn nứt, bạn sẽ tìm cách sửa nó hoặc tìm vật khác thế vào, tùy hành động của bạn, game có thể dẫn đến các tình huống khác nhau sau đó.

Cảm giác chơi của bạn sẽ bị tác động nhiều bởi đồ họa. Cây cối được dựng rất đẹp, các cung điện, tranh vẽ hay nhạc cụ thời kỳ Ai Cập cổ đại thực sự đáng chú ý. Từ những kiểu cách thiết kế nhỏ nhất, cho đến những mẫu mô hình lớn nhất, mỗi chi tiết của chúng đều rất thật và dễ nhìn. Mọi địa điểm đều được tái tạo theo các tình tiết lịch sử. Mọi thứ như mở ra một thế giới cổ đại để chào đón bạn. Bên trong các cung điện được thắp sáng bằng những ngọn đuốc và nến tỏa ra màu vàng lung linh huyền ảo, tạo nên không gian vương giả

CLEOPATRA RIDDLE OF THE TOMB	
PHÁT HÀNH	Kheops
PHÁT TRIỂN	Nobilis
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	31/3/2008
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU PIII 800MHz, RAM 256MB, VGA 128MB, HDD1,8GB Windows XP, 1 DVD



ƯU

- Có sức hút nhờ yếu tố lịch sử của Ai Cập và Hy Lạp.
- Âm thanh sống động.

KHUYẾT

- Cuộc phiêu lưu ít tình tiết gây "nóng".
- Lồng tiếng tệ.

choáng ngợp. Cách phối hợp âm thanh và và kiểu lồng tiếng trang nghiêm cho thấy sự đầu tư nghiêm túc, nhưng do giới hạn về kỹ thuật, đôi khi bạn sẽ bắt gặp lời thoại và giọng nói không đồng thời bắt kịp nhau.

VƯỢT THỬ THÁCH

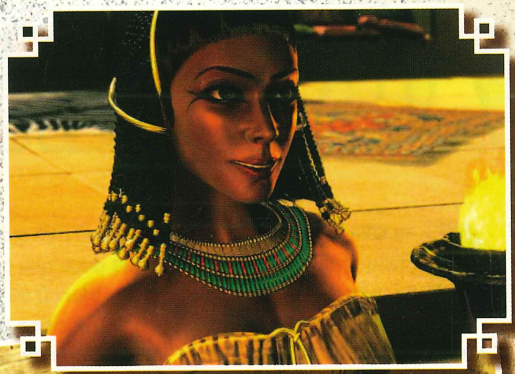
Cleopatra: Riddle of the Tomb không thuộc dạng phiêu lưu "trỏ và nhấn" cổ điển. Trò chơi được thể hiện bằng góc nhìn người thứ nhất. Người chơi di chuyển từ bức hình này sang bức hình khác thông qua các nút giao điểm, vì thế, bạn không thể tự do khám phá các khu vực xung quanh, mà chỉ có thể giới hạn ở những vật nằm trong tầm tay. Để giúp bạn bớt đi những khó khăn khi tìm kiếm, game có hỗ trợ một và dấu hiệu cho biết có thể làm gì tiếp theo. Bạn còn có sự trợ giúp từ kho đồ, nơi chứa những vật đã thu nhặt được trong quá trình chơi của mình. Khi có nhiều vật có thể kết hợp với nhau, một thông điệp chứa đựng công thức kết hợp xuất hiện ở phía dưới (có dấu + hoặc ?), giúp bạn nhận ra những thứ gì còn thiếu và cần bổ sung. Các tài liệu khác liên quan đều có thể mở ra trong kho đồ, trong đó có 1 bản đồ cho phép di chuyển nhanh qua các khu vực khác nhau.

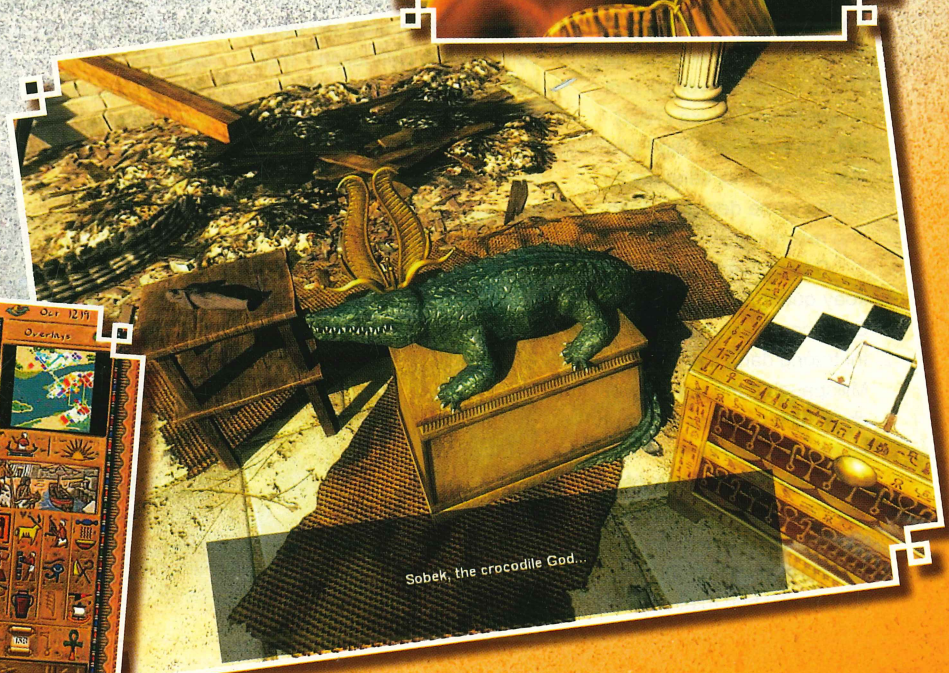
Các nhân vật khác trong game, theo những gì mà nhà phát triển đã từng giới thiệu, đều hết sức thú vị. Bạn sẽ có cơ hội gặp một số kẻ lập dị như gã nô lệ gù Kordax và con cá sấu lớn Souchous. Quá trình giao tiếp với những nhân vật như thế sẽ giúp bạn loại bỏ bớt những câu hỏi không cần thiết, chú tâm hơn vào những việc cần phải làm. Còn các câu đố, dù rất nhiều nhưng chúng gắn kết chặt với cách thiết lập game. Bề ngoài có vẻ khá đơn giản, nhưng thực chất chúng hướng thẳng đến yêu cầu buộc người chơi phải động não chút ít để tìm giải pháp. Các công cụ hỗ trợ giải đố đều có sẵn và nằm trong tầm quan sát của người chơi, và chúng được thiết kế phù hợp với các chi tiết của môi trường. Tất nhiên, có một số câu đố dựa vào các vật dụng trong kho đồ, nhưng phần lớn các câu đố đều hợp logic, ít đòi hỏi bạn phải thử nghiệm.

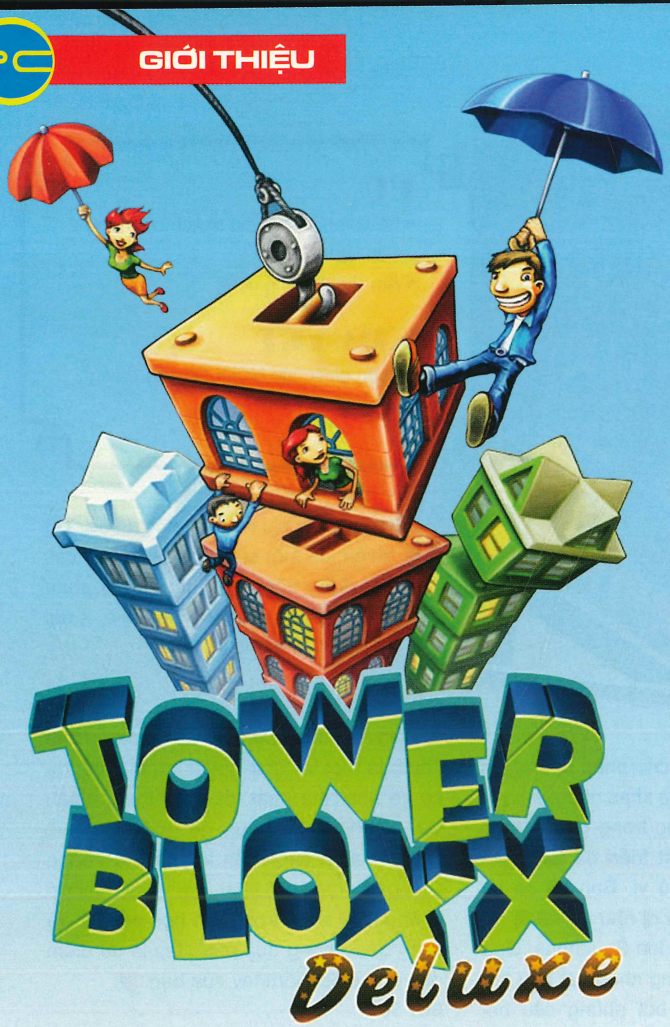
KẾT

Nhìn chung, Cleopatra: Riddle of the Tomb là một trò chơi phiêu lưu rất khá, dù có vẻ như nhà phát triển tập trung nhiều vào đồ họa chữ chưa gọt giữa mấy về cách chơi và cách dẫn truyện. Nữ hoàng Cleopatra chỉ xuất hiện ít ỏi và giữ vai trò không mấy quan trọng. Đồ họa dễ nhìn và cách chơi không quá phức tạp là ưu điểm đưa game đến tầm tay của bạn.

BÙI SƠN







XÂY NHÀ HỘP "XỊN"

TOWER BLOXX DELUXE	
PHÁT HÀNH	Big Fish Games
PHÁT TRIỂN	Digital Chocolate
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	06/05/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	38MB
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	600MHz , RAM 256MB, HDD 84GB, Windows XP/Vista

Sau khi gặt hái được nhiều thành công trên thị trường di động, trò chơi Tower Bloxx của nhà sản xuất Digital Chocolate cũng được nhập cư vùng đất chuột, bàn phím với tên mới Tower Bloxx Deluxe (TBD) bởi nhà phát hành Big Fish Games, vốn nổi tiếng với thị trường game đơn giản dành cho mọi người.

Câu chuyện của TBD xoay quanh thành phố Sycamore Vale, nơi ngài thị trưởng đáng kính A.Z Millspaugh đang trăn trở với chiến dịch tranh cử tiếp chức vụ này ở nhiệm kỳ mới mà ông đang tham gia trực tiếp. Tuy nhiên, mức độ tín nhiệm dành cho ông của cử tri thành phố đang sụt giảm đột ngột do yêu cầu bức thiết của họ về nhà ở mới ở các quận chưa được giải quyết ổn thỏa. Ngày bầu cử thì đang đến gần! Trước tình thế này, ngài thị trưởng buộc phải cầu viện cô nàng Ava Dandelion – một kiến trúc sư (mà bạn sẽ vào vai) tháo vát và năng động để xây dựng các công trình nhà ở mới với hy vọng gầy dựng lại niềm tin của các cử tri...

Với mục tiêu hướng đến sự đơn giản, tương tự như bản game trên điện thoại di động trước đây, TBD không đòi hỏi người chơi quản lý hàng tá công trình với đầy đủ các chỉ số phức tạp trong các game mô phỏng như Sim City, Caesar. Thay vào đó, nhiệm vụ duy nhất của bạn dễ dàng hơn rất nhiều: chỉ cần "click" chuột vào các dây cần cẩu để thả các tầng của chung cư xếp chồng lên nhau. Tất nhiên, điều này đòi hỏi bạn khá nhiều về khả năng quan sát và phán đoán vì dây cần cẩu thường xuyên đong đưa qua lại để cản trở. Càng lên cao và công trình càng cao cấp (phân loại theo màu xanh dương, xanh lá, đỏ vàng) sợi dây này sẽ đong đưa càng mạnh.

Công trình thi công càng chắc chắn, kiên cố (thể hiện qua những cú click chuột hoàn hảo) sẽ thu hút được nhiều người dân đến ở. Ngược lại càng chông chênh, mất thăng bằng, số người than phiền, ca thán và thậm chí không dọn đến chung cư do bạn xây càng tăng. Điều này buộc bạn phải tu bổ hoặc phá bỏ để xây dựng công trình mới.

Ngoài cách chơi vui nhộn và đơn giản, điểm hút của TBD chính là nền đồ họa được thể hiện khá sinh động và lạ mắt. Ứng với độ cao của công trình mà bạn đang thi công, người dân thành phố sẽ hưởng ứng bằng nhiều cách khác nhau. Như khi độ cao ở tầm trung họ sẽ dùng dù để đến định cư, nếu đến tầm chọc trời họ sẽ dùng phi thuyền và diện những bộ phục trang kiểu phi hành gia trông rất ngộ nghĩnh để ghé đến. Nhạc nền của game cũng được biên soạn khá vui tươi dù lặp lại khá nhiều.

Nhìn chung với cấu hình đòi hỏi "mềm", cách chơi "dễ nghiện" nhưng lại không quá cầu kỳ, phức tạp, TBD là game giải trí đơn giản, thích hợp với mọi giới rất đáng để thử qua.

THÙY LINH

Tổ chức tiệc cưới với Wedding Dash 2 Rings Around the World

Tiếp nối thành công của Wedding Dash – game mô phỏng tiệc hồi tháng 10 năm ngoái, PlayFirst & ImaginEngine tiếp tục cho ra đời phiên bản thứ hai - Wedding Dash 2: Rings Around the World nhằm đáp ứng được mong mỏi của người hâm mộ.

Ngoài nhân vật chính và cô nàng Quinn xinh đẹp, trong phiên bản mới này người chơi còn có cơ hội làm quen với anh chàng Joe - nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp và Flo – cô hầu bàn đảm đang trong loạt game Diner Dash trước đây. Người chơi sẽ giữ nhiệm vụ điều phối bộ ba trên tổ chức tiệc cưới theo đơn đặt hàng từ khắp nơi trên thế giới.

Trước mỗi đám cưới, các đôi tân lang, tân nương sẽ lần lượt gửi thư trình bày sở thích của họ về cách đặt bàn tiệc, phong cách của lễ cưới... Dựa vào đây, bạn phải giúp Quinn phân tích để chọn thực đơn, cách trình bày phù hợp với sở thích của họ bằng việc đánh dấu vào các lựa chọn mà địa điểm đặt tiệc đưa ra. Một khi đã hoàn thành thủ tục đầu tiên, bạn sẽ bắt đầu với giai đoạn chính là tổ chức buổi tiệc - giai đoạn khó khăn nhất trong game.

Lúc này hàng tá công việc sẽ lần lượt ập đến đòi hỏi bạn phải thật nhanh chóng, chu đáo. Từ những khâu đơn giản nhất như lựa chọn chỗ ngồi, gọi món ăn cho khách đến cả giải quyết những tình huống dở khóc dở cười như thực khách chẳng may bị đau bụng hay em bé của họ khóc toáng lên... Ngoài ra, còn vô số tình huống oái oăm khác đòi hỏi bạn không chỉ giỏi quan sát mà còn cần cả óc phán đoán thật chuẩn xác. Ví như cô A không thích ngồi chung với anh B nhưng lại thích ngồi chung với cô C, ngặt nỗi cô C này lại thích ngồi chung với cả anh B. Hay số thực khách đến dự luôn đông hơn số chỗ được đặt và bạn phải linh động giải quyết cho những người tới sớm dùng tiệc trước nhằm có chỗ trống cho khách đến sau. Cá biệt hơn, một vài thực khách có thói quen chụp hình khi ăn. Đây là lúc bạn phải điều anh chàng Joe đến để "xử lý".

ƯU

- Cấu hình đòi hỏi nhẹ.
- Cách chơi dễ nắm bắt.

KHUYẾT

- Các mục chơi chưa đa dạng và ít cải tiến so với phần một.

WEDDING DASH 2 RINGS AROUND THE WORLD	
PHÁT HÀNH	PlayFirst
PHÁT TRIỂN	PlayFirst & ImaginEngine
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	24/05/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	1.2GHz , RAM 256MB, VGA hỗ trợ độ phân giải 800 x 600, HDD 18MB, Windows Vista/ XP SP 1 & 2, Mac OS X 10.4 hay 10.5

Ứng với mỗi phần việc được hoàn thành tốt máy sẽ ghi nhận và tính điểm cho nhóm của bạn. Và chỉ đến khi vượt qua số điểm yêu cầu bạn mới có cơ hội nhận thêm những "sô" mới. Song song đó, kinh nghiệm làm tiệc cưới của bạn sẽ cải thiện dần, cho phép bạn đào tạo các nhân vật trong nhóm của mình ngày càng chuyên nghiệp hơn (khả năng chạy bàn, dọn đồ ăn nhanh hơn...). Nếu thích được ghi nhận khả năng xoay sở tài tình của mình và so sánh với các bạn chơi khác trên thế giới, bạn có thể truy cập trang chủ của trò chơi *(http://www.playfirst.com/game/weddingdash2)* và lựa chọn phần Play Online.

Phần âm thanh và hình ảnh của game khá "đạt" dù cấu hình đòi hỏi cũng "phải chăng" nếu so sánh với mặt bằng chung hiện nay. Chắc chắn cách chơi nhẹ nhàng cộng với việc hoàn toàn miễn phí chức năng chơi trực tuyến (Play Online) sẽ là những điểm mạnh giúp Wedding Dash 2 được đón nhận không kém gì phần một.

THÙY LINH

Thành trì sụp đổ?

Sáu năm về trước, nhà phát triển Firefly cho ra đời phiên bản Crusader của sê-ri game chiến thuật Stronghold nổi tiếng và đã nhận được những phản hồi rất tích cực từ cộng đồng game thủ khắp thế giới. Hãng nhanh chóng tung ra thêm phiên bản Stronghold 2 và Stronghold Legend sau đó ít lâu, nhưng với lối chơi đơn điệu và thiếu sự cách tân trong thiết kế nên cả 2 tựa game này đều thất bại thảm hại. Bẵng đi một thời gian, Firefly đột ngột tuyên bố phát hành phiên bản mở rộng Crusader Extreme (SCE) vào cuối tháng 5 vừa qua và một lần nữa làm tăng nỗi thất vọng của người chơi với màn trình diễn nghèo nàn.

Nhìn chung SCE có cách chơi khá đơn giản và tuân theo một lộ trình nhất định: thu thập tài nguyên, đào tạo binh sĩ, càn quét doanh trại kẻ địch. Game gồm 3 chế độ cơ bản: Crusader Extreme, Multiplayer và Scenarios. Crusader Extreme là phần chơi đơn chia làm 2 mục gồm: Trail đưa bạn trải qua một cuộc thập tự chinh với 20 chiến dịch lớn nhỏ và Custom cho phép bạn thử sức với đối thủ máy. Scenarios hỗ trợ người chơi trong việc tự xây dựng một bản đồ theo ý thích và sử dụng nó trong các cuộc tranh tài của mình. Nổi bật nhất về gameplay của SCE chính là hệ thống quản lý tài nguyên và con người. Với số lượng mỏ khai thác khá ít ỏi, bạn phải tính toán chu toàn nhằm cung cấp đủ lương thực cho dân chúng lẫn quân đội. Khi đời sống ổn định, số lượng di dân đến tòa thành của bạn sẽ tăng lên, giúp bạn từng bước xây dựng một nền kinh tế vững mạnh. Sau đó bạn phải áp thuế một cách hợp lý nhằm trang trải chi phí mua và nâng cấp vũ khí của quân đội. Đi đôi với kinh tế là chính trị, bạn phải giải quyết mâu thuẫn cũng như những nguyện vọng của số đông dân chúng về các vấn đề đời sống, dùng hệ thống pháp luật để răn đe những kẻ có tội bằng những hình phạt rất đậm chất trung cổ.

Yếu tố chiến thuật trong SCE rất mờ nhạt. Thách thức mà nhà phát triển đặt ra cho người chơi là tốc độ ra quân của đối thủ máy quá nhanh thay vì một AI hiệu quả hay những nhiệm vụ khắc nghiệt. Nếu bạn có thể chống chọi lại làn sóng đông đảo quân đối phương và tấn công dồn dập, đồng thời phá hoại kinh tế của chúng thì chiến thắng là điều tất yếu. Mặc dù có chế độ chơi mạng và được cung cấp qua hệ thống Gamespy Arcade nhưng với nhiều lỗi logic phát sinh trong quá trình chơi càng làm cho game thủ thêm nản chí.

Hiện nay dựng hình 3D đã trở thành chuẩn mực trong việc thiết kế đồ họa của hầu hết các tựa game, thế nhưng SCE vẫn trung thành với nền tảng 2D đã quá lỗi thời. Thiết kế phông nền vẫn còn nhiều lỗi, quân lính trông khá thô và kiến trúc của các tòa nhà thiếu chân thực. Firefly hứa hẹn về số đơn vị binh sĩ bạn có thể triệu gọi ra chiến trường lên đến 10000 nhưng thực hiện được điều này rất khó do camera quá thụ động, cơ chế di chuyển của binh lính rời rạc, khó quản lý và game hỗ trợ độ phân giải màn hình khá "chật chội". Phần âm thanh cũng không có gì đặc sắc khi chỉ chứa vài bản nhạc nền được phát xoay vòng, chất lượng lồng tiếng cũng như binh khí va chạm không làm toát lên sự dữ dội và tàn khốc của cuộc chiến.

Tóm lại, SCE chỉ là nỗ lực vô vọng của Firefly nhằm cứu vớt thương hiệu game nổi tiếng của hãng. Với đồ họa lỗi thời cùng cách chơi quá tuyến tính, SCE hoàn toàn không phù hợp với tiêu chí phát triển game chiến thuật thời gian thực tại thời điểm này. Hơn nữa, 6 năm là quá đủ để Firefly cho ra đời một tựa game mới thật hấp dẫn thay vì một phiên bản mở rộng mang tính chất đối phó và chắp vá như SCE.

PHƯỢNG YẾN

ƯU

- Cơ chế quản lý tốt.

KHUYẾT

- Hình ảm lỗi thời; cách chơi tuyến tính.
- Máy ra quân quá nhanh. Còn nhiều lỗi.

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME	
PHÁT HÀNH	Gamecock Media Group
PHÁT TRIỂN	Firefly
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	27/05/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 500MHz, RAM 128MB, VGA 4MB, HDD 1.5GB, Windows 2000/ XP/Vista

SỰ XUẤT HIỆN CỦA BATTLEFIELD: BAD COMPANY (BBC), SẢN PHẨM MỚI NHẤT CỦA LOẠT GAME NỔI TIẾNG BATTLEFIELD CỦA EA DIGITAL ILLUSIONS CE (EA DICE), ĐƯỢC NHÀ SẢN XUẤT HỨA HẸN SẼ ĐỒNG ĐỀU CHẤT LƯỢNG GIỮA CHƠI ĐƠN VÀ MẠNG NÊN CỘNG ĐỒNG NGƯỜI CHƠI RẤT QUAN TÂM VÀ CHÀO ĐÓN KHÁ NÓNG NHIỆT.

NHỮNG TAY SÚNG TỒI

BATTLEFIELD: BAD COMPANY	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	EA DICE
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	23/06/2008
ESRB	Teen

Từ khi chào sân game vào tháng 9/2002 đến nay, loạt game Battlefield của EA Digital Illusions CE (EA DICE) ngày càng ăn nên làm ra với hàng chục bản mở rộng, mod, cũng như các hậu bản. Tuy nhiên, nếu để ý bạn sẽ thấy cả năm bản game chính (không tính các bản mở rộng) của dòng game này trước đây đều được đầu tư kỹ lưỡng và chu đáo, nhưng phần chơi đơn lại chỉ được thêm vào cho có lệ, do thiếu chiều sâu về kịch bản. Sự xuất hiện của Battlefield Bad Company (BBC) – sản phẩm mới nhất của loạt game, được nhà sản xuất hứa hẹn sẽ đồng đều chất lượng giữa chơi đơn và mạng nên cộng đồng người chơi rất quan tâm và chào đón khá nồng nhiệt.

CỐT TRUYỆN KỊCH TÍNH

Không còn vào vai chàng lính vô danh như các bản trước, với BBC người chơi sẽ gia nhập tiểu đoàn B (thường được gọi đùa là Bad Company), thuộc đại đội 222 của Mỹ. Họ bao gồm trung sĩ, Redford, một cựu chiến binh xung phong vào tiểu đoàn B để được nghỉ hưu sớm; Sweetwater, một gã thông minh, giỏi phân tích, gia nhập tiểu đoàn B với hy vọng xin một suất học bổng sau khi xuất ngũ. Trong thâm tâm gã nhát gan này không bao giờ nghĩ anh ta sẽ phải ra trận. Trong khi đó Haggard lại là một gã dễ dãi bất cần đời, nhưng lại có kiến thức uyên thâm về chất nổ. Gã muốn ra trận chỉ vì ở đó gã mới có cơ hội vận dụng tài năng của mình để thổi tung mọi thứ. Cuối cùng là Marlowe (nhân vật mà người chơi nắm quyền điều khiển), một chàng lính đa năng, có thể sử dụng mọi loại vũ khí và điều khiển tất cả phương tiện cơ giới trên chiến trường.

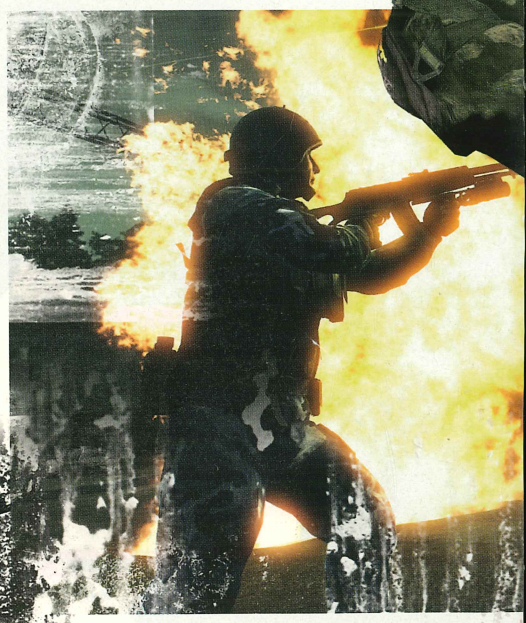
Nhiệm vụ chính của đơn vị B-Company này là mở đường cho các chiến dịch bằng cách đánh chiếm những cứ điểm định sẵn trên bản đồ. Trong một lần xâm nhập vào lãnh thổ của Nga để thám thính một số cơ sở quân sự, chuyện hy hữu đã xảy ra khi cả nhóm vừa hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên, Sweetwater tình cờ vấp vào xác của một gã lính lê dương đánh thuê (Legionnaires). Với kiến thức sẵn có, Sweetwater không ngừng say sưa với cả đội về những gì anh được biết về những tay lính đánh thuê này, rằng đây là những tên nguy hiểm nhất trên thế giới và công mà họ được trả trị giá bằng những miếng vàng đặc và dày đến cỡ nào. Câu chuyện thú vị này được Haggard đặc biệt chú ý. Anh quyết định kiểm chứng bằng cách kiểm tra túi áo của xác tên lính và không khỏi ngạc nhiên khi biết đây là sự thật 100%. Haggard hồ hởi ra mặt rằng có thể sẽ còn rất nhiều vàng trên chiến trường đang đợi họ.

Sự tò mò của cả nhóm ngày một tăng khi họ phát hiện một nhóm quân đang xếp dỡ đồ cho một xe tải chở hàng. Và khi chiếc xe này lăn bánh, một thỏi vàng bất ngờ rớt ra. Bản tính khôn ngoan và mưu trí không cho phép họ tấn công con mồi béo bở này, thay vào đó họ chờ đợi, quan sát xem nó đi về hướng nào. Cuối cùng, nhóm cũng phát hiện ra điểm dừng của chiếc xe này chính là quốc gia Serdaristan (một quốc gia hư cấu trong game) thuộc Đông Âu…Bị quyến rũ bởi số vàng khổng lồ trên, cả nhóm quên hẳn nhiệm vụ mà cấp trên giao phó, thay vào đó họ quyết định đi "tìm vàng".

CHIẾN TRƯỜNG KHỐC LIỆT

Ngoài cốt truyện được xây dựng khá chặt chẽ cho chiến dịch chơi đơn, điểm nhấn đặc biệt làm nên thành công của BBC chính là cải tiến độc đáo về đồ họa; được xây dựng trên engine "tự chế" mang tên Frostbite. Ngoài khả năng hỗ trợ đầy đủ những hiệu ứng phức tạp như tạo vân bề mặt, ánh sáng động và bộ lọc "motion-blur", đặc biệt với engine đa năng này, BBC cho phép người chơi vùng vẫy trong chiến trường lớn rộng hàng chục dặm vuông nhưng độ chi tiết của môi trường không hề thuyên giảm ngay cả khi bạn quan sát hoặc lia ống ngắm vào bất kỳ vật thể nào.

Dấu ấn đậm nét nhất của bộ engine này là trong BBC người chơi có thể tương tác gần như tối đa với những gì nhìn thấy được (90% các vật thể trong game). Điển hình như khi ném lựu đạn hoặc nã rocket bạn sẽ thấy tòa nhà rung chuyển, lỗi lõm và tường bị nứt, vỡ rất thật. Có lẽ, để phô trương sức mạnh đặc biệt của engine Frostbite, toàn bộ vũ khí trong game đa phần đều hiện đại và có sức công phá rất ấn tượng. Chiến trường trong game cũng vì vậy trở nên khốc liệt và hấp dẫn hơn trước rất nhiều. Điển hình như khi di



chuyển qua những cánh rừng già hoặc địa hình nhỏ hẹp nhiều chốt canh và vật thể vây quanh bằng các phương tiện cơ giới "khủng" như xe tăng, nếu trước đây bạn phải loay hoay rất khổ sở hoặc chuyển sang cuốc bộ cho tiện thì giờ đây chỉ cần nhả vài phát đạn "dọn đường" là có thể ung dung thẳng tiến. Bên cạnh đó, bạn có thể dùng nhiều cách cho đối phương "lên dĩa" như gọi máy bay oach tạc, hay cho vài quả "rocket" xuyên tường. Đặc biệt hơn, trong những giây phút sinh tử bị địch vây hãm trong lẫn ngoài, bạn cũng có thể dùng những cách kể trên để đục, khoét... tường hòng "tẩu vi thượng sách".

Sau khi hoàn tất nhiệm vụ "tìm vàng" ở chiến dịch chơi đơn, BBC vẫn còn đó chiến dịch mạng cực kỳ hấp dẫn hỗ trợ số người chơi lên tới 24, một trong những game console hỗ trợ số người chơi mạng nhiều nhất tính đến thời điểm hiện tại. Tuy nhiên, ở thời điểm này, game chỉ mới hỗ trợ duy nhất cho mục chơi mạng mang tên Gold Rush - bạn vào một trong hai phe bảo vệ kho vàng hay tìm cách phá hủy nó. Tùy vũ khí và phương án tác chiến ưa thích mà người chơi có thể tùy chọn một trong 5 loại binh chủng khác nhau gồm Assault, Demolitions, Recon, Specialist và Support. Mỗi loại sẽ có những vũ khí và tính năng đặc biệt mà bạn phải tự mở khóa thông qua điểm kinh nghiệm tích lũy được trong quá trình tham gia trận mạc. Cũng như Call of Duty 4 trước đây, game sẽ cập nhật thường xuyên hệ thống xếp hạng cũng như vũ khí mới để người chơi có thể mở khóa. Chính điểm này sẽ giúp game tồn tại và hút người chơi lâu hơn.

NHỮNG ĐIỂM CẦN KHẮC PHỤC

"Game vô thập toàn", BBC vẫn còn vài hạt sạn nhỏ khiến người chơi chưa thật hài lòng. Một trong số đó chính là trí thông minh của đồng đội máy. Phần lớn thời gian trong game bạn phải thường xuyên xoay xở một mình do đồng đội máy chỉ hỗ trợ cho có lệ dù trong một số trường hợp họ vẫn có thể cảnh báo cho bạn vị trí đối phương hoặc tán gẫu bằng vài mẩu chuyện vui. Điều khá oái oăm là mặc dù là trưởng nhóm nhưng bạn vẫn không thể ra lệnh cho họ khi cần (hơi bất hợp lý). Bù lại, bạn được cung cấp khả năng tự cứu thương không hạn chế (nhưng bị khống chế bằng thời gian). Nếu như EA DICE cung cấp thêm chức năng co-op cho phần chơi đơn này chắc chắn nó sẽ thành công và được đánh giá cao hơn rất nhiều.

ƯU

- Engine đồ họa tốt và ấn tượng.
- Màn chơi rộng và hỗ trợ đông người tham gia.
- Phần chơi đơn được đầu tư nhiều hơn các bản game trước.

KHUYẾT

- Chỉ có một mục chơi mạng.
- Trí thông minh của đồng đội máy còn nhiều hạn chế.

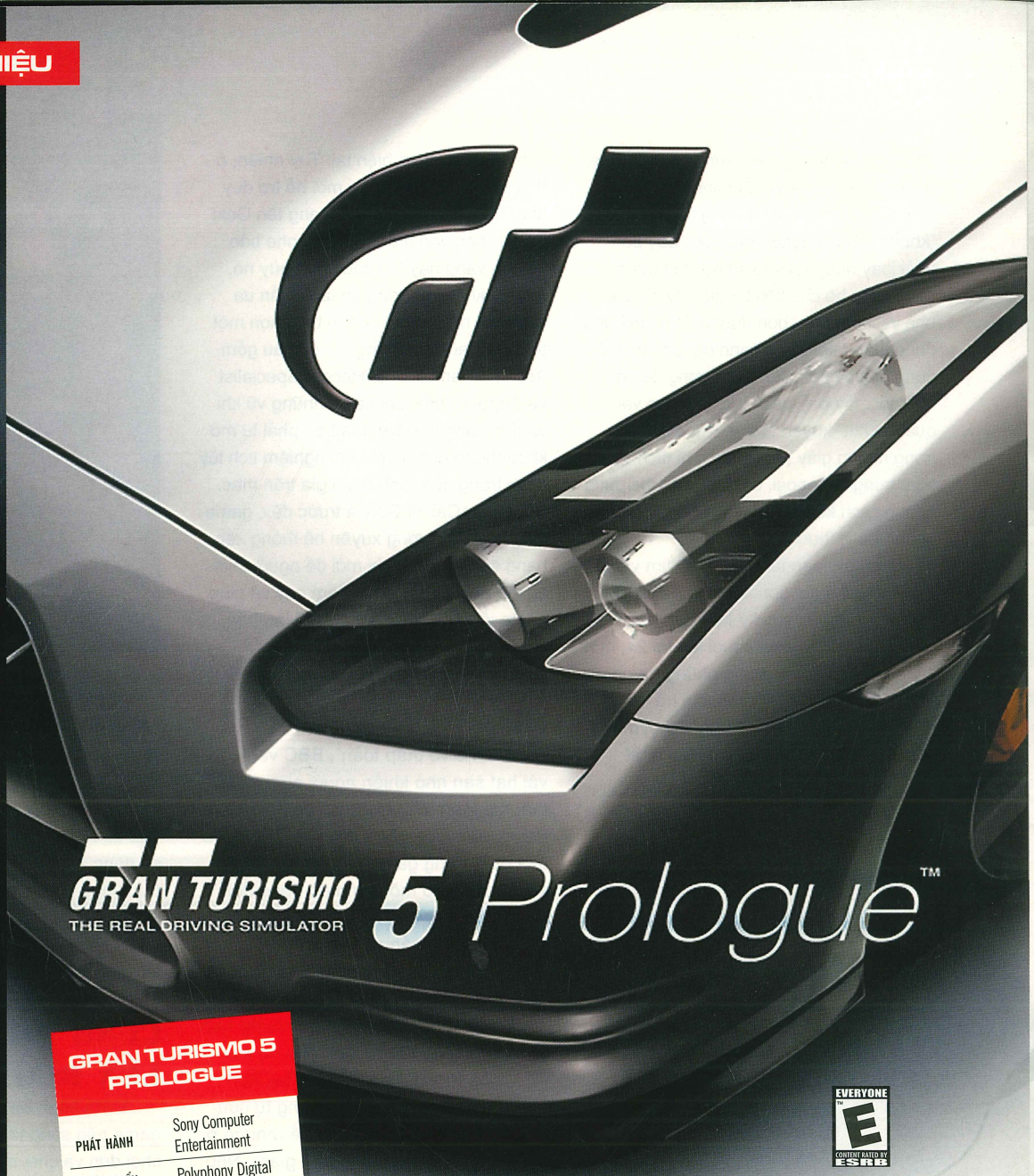
Trong khi đó, như đã đề cập, phần chơi mạng chỉ có duy nhất mục chơi Gold Rush trong khi phần chơi Conquest (rất được ưa chuộng ở các phiên bản trước) lại không thấy xuất hiện dù nhà sản xuất đã hứa sẽ bổ sung qua ý kiến đóng góp của số đông game thủ trong giai đoạn beta trước đây. Hy vọng, trong tương lai gần, không chỉ mục chơi này mà còn nhiều mục chơi khác sẽ quay trở lại với BBC để làm hoàn thiện trò chơi này hơn.

CÙNG NHAU TA LÊN ĐƯỜNG

Battlefield: Bad Company là một game bắn súng khá đa năng khi phần chơi đơn và chơi mạng đều lộ rõ sức hấp dẫn riêng. Song, với sự góp mặt và phụ họa đầy ấn tượng của engine Frostbite, trò chơi này sẽ hấp dẫn người chơi trong khoảng thời gian dài.

XUÂN THỊNH

KHÚC DẠO ĐẦU ẤN TƯỢNG



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Polyphony Digital
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	15/04/2008
ESRB	Everyone
PHIÊN BẢN	PS3

Vẫn là những cuộc đua đầy tính thử thách và hấp dẫn, những mẫu xe đẹp đến mức đáng kinh ngạc – khúc dạo đầu Gran Turismo 5 Prologue đã khẳng định đẳng cấp của mình. Với đại diện này dòng Gran Turismo có quyền tự hào khi có thể tiếp tục giữ ngôi vua trong làng game đua xe chính quy bất chấp sự cạnh tranh gay gắt.

Trong thể loại đua xe, lãnh địa đua xe "chính quy" luôn chứng kiến các cuộc so kè quyết liệt của những cái tên Gran Turismo (GT), Project Gotham Racing (PGR) và Forza Motorsport (FM). Tuy luôn chịu áp lực trước sự bứt phá mạnh mẽ của hai kẻ "hậu bối" nhưng trong quá khứ, GT vẫn luôn bảo vệ được ngôi vua nhờ bề dày truyền thống, bộ sưu tập xe khổng lồ, đồ hoạ ấn tượng cũng như tính thử thách cao của trò chơi. Khi các hệ máy next-gen ra đời, lần lượt PGR và FM đều đã có những đại diện góp mặt trên máy X360 nên không có gì đáng ngạc nhiên khi phiên bản mới nhất của GT mang tên Gran Turismo 5 Prologue (GT5P) được phát hành trên máy PS3 nhân kỉ niệm 10 năm ngày ra đời của GT. Cuộc đua quyết liệt giữa những thương hiệu này trên hệ máy next-gen chỉ vừa mới bắt đầu và hứa hẹn sẽ còn nhiều hấp dẫn.

Nếu như đã quen thuộc với dòng GT thì ắt hẳn bạn sẽ không quá lạ lẫm với từ Prologue sau cái tên GT5. Đây là từ cho thấy phiên bản này chỉ là sự pha trộn giữa một bản demo và game hoàn chỉnh, được phát hành như là bản thử nghiệm trước khi bản hoàn chỉnh xuất hiện. Hay có thể nói đây chỉ là khúc dạo đầu không hơn không kém. Bộ đôi Polyphony Digital và Sony đã từng áp dụng chiến thuật phát hành kiểu này một lần khi tung ra bản GT4 Prologue 1 năm trước khi bản GT4 chính thức ra mắt. Lần này cũng vậy, Polyphony Digital tuyên bố GT5 chính thức không thể ra mắt trước năm 2009 nên GT5P sẽ đóng vai trò cầu nối giữa các fan và game cho đến lúc đó. Với cách thức phát hành khá lạ lẫm vừa bằng đĩa Blu-ray vừa bằng cách tải về qua dịch vụ PlayStation Store với giá tương đối mềm (khoảng 40USD), GT5P đã có khởi đầu đầy thuận lợi trên con đường chinh phục các game thủ.

Cuộc đua mới đầy hấp dẫn

GT5P tiếp tục đem đến những cuộc đua hấp dẫn ở cả phần chơi đơn và chơi online, cùng với nhiều tính năng thú vị mới được bổ sung. Ở phần chơi đơn, người chơi có thể tranh tài với các đối thủ máy (AI) qua 2 chế độ chơi chủ yếu: Events và Arcade. Nhưng trước hết bạn phải có một chiếc xe để tham gia, do đó nên ghé qua mục Dealerships và lựa cho mình một chiếc xe phù hợp. Dĩ nhiên với số lượng credit (tiền trong game) được cho trước khá eo hẹp thì bạn chỉ có thể chọn chiếc xế hộp loại "tầm tầm" để khởi nghiệp mà thôi.

Phần chơi Events sẽ gồm có 40 nhiệm vụ riêng lẻ được chia thành 4 nhóm lớn S, A, B, C tùy theo độ khó. Mỗi nhóm có 10 nhiệm vụ khác nhau mà bạn phải hoàn thành trước khi chuyển lên nhóm có độ khó cao hơn. Điều kiện để hoàn thành rất khác nhau, có thể là về đích trong 3 hạng đầu của một cuộc đua, lái một chiếc xe được chỉ định trước giành chiến thắng, hoàn thành một vòng đua trong thời gian cho trước hoặc vượt tất cả đối thủ trong 1 "lap" đua. Phần thưởng của các nhiệm vụ là lượng credit lớn nhỏ tuỳ theo thành tích bạn đạt được và được dùng để mua sắm các loại xe mới mạnh hơn. Ngoài ra có một số loại xe chỉ được mở khoá sau khi hoàn thành nhiệm vụ nào đó. Tuỳ theo độ khó của các nhiệm vụ mà còn có thêm nhiều điều kiện khác được thêm vào, đặc biệt là nhóm nhiệm vụ S đòi người chơi phải biết "độ" xe hợp lý để đáp ứng yêu cầu đầu vòng đua - áp dụng các hình phạt (penalty) cho các lỗi như va chạm với các tay đua khác, chạy lấn ra ngoài đường đua hoặc sử dụng các đường tắt không hợp lệ. Cái giá phải trả cho những lần phạm lỗi là bạn bị giảm tốc độ, trừ thời gian hoặc thậm chí bị huỷ thành tích của vòng đua đó. Hãy cẩn thận!

Phần chơi Arcade lại là những vòng đua mang tính tự do hơn khi bạn có thể tự thiết lập mức độ thông minh của các đối thủ máy và chọn 1 trong 3 chế độ thi đấu: Single Race, Time Trial và Drift Trial. Single Race khá đơn giản khi bạn chỉ cần về đầu để giành chiến thắng, trong khi đó Time Trial thách thức bạn lập kỉ lục hoàn thành 1 lap đua trong thời gian nhanh nhất, và Drift Trial là những màn đua biểu diễn và tính điểm thưởng dựa trên các cú "drift" thực hiện được. Time Trial còn có thêm một đặc tính thú vị là bạn có thể tải về các thành tích (ghost replay) của các "tay đua" hàng đầu thế giới và đua với chính ghost replay đó để thử sức.

Độ khó mang tính thử thách cao và các cuộc đua hấp dẫn, 2 yếu tố truyền thống của dòng game GT tiếp tục được thể hiện trong GT5P. Tất cả các cuộc đua được diễn ra trên 6 trường đua, bao gồm 5 trường đua trong sân vận động và 1 trên đường phố London. Cấu trúc của các trường đua rất khác nhau, một số đường đua có những đoạn đường thẳng dài phù hợp cho những cú bứt phá tốc độ như Daytona Superspeedway, trong khi một số khác như Suzuka Circuit lại có nhiều góc cua gắt và liên tiếp đòi hỏi phải có kỹ thuật bo cua và drift thành thạo. Cơ chế vật lý ấn tượng khiến các

cú drift, nét đặc trưng hấp dẫn nhất của dòng game đua xe, được thực hiện rất tốt trong GT5P. Tuỳ theo tốc độ, trọng lượng xe, độ bám mặt đường của bánh mà bạn có thể thực hiện cú drift thật ngọt hoặc hoàn toàn mất lái và văng ra khỏi đường đua, tất cả được quyết định trong tích tắc tuỳ tài năng và kinh nghiệm của bạn. Các tay đua máy trong GT5P thuộc loại khá cứng cựa không dễ bị đánh bại và GT5P không phải là một game mà bạn có thể nắm vững mọi kỹ thuật trong một sớm một chiều. Tuy nhiên, cũng chính nhờ điều này mà game được đánh giá là mang tính hấp dẫn cao. Chỉ có một điểm GT5P còn khiếm khuyết đó, là do chưa thoả thuận được với những hãng sản xuất xe nên tính năng hư hỏng xe sau các cú va chạm chưa được đưa vào, làm giảm đi ít nhiều nét hấp dẫn. Các nhà phát triển đang ráo riết đàm phán để đưa chi tiết này vào các bản nâng cấp trong tương lai.

Nếu các cuộc đua với máy đã trở nên quá dễ dàng với bạn thì thử thi đấu giữa 2 người với nhau qua chế độ đua chia đôi màn hình (split-screen) 2P Battle. Nếu muốn thử sức với nhiều cao thủ hơn nữa thì đã có chế độ đua Online hỗ trợ tối đa 16 tay đua. Bạn có thể tham gia các cuộc đua tự do hoặc theo các nhiệm vụ được cập nhật hàng tuần. Chắc rằng đối đầu với các "tay đua" hàng đầu sẽ là những thử thách cực kỳ thú vị dành cho bạn.

Ngoài ra, còn có một số tính năng thú vị khác được đưa vào trong game. Mục News cung cấp cho bạn các thông tin mới nhất về các nhiệm vụ online mới được cập nhật, GT-TV đem đến cho bạn những đoạn phim giới thiệu chất lượng cao về các mẫu

xe mới, các show trưng bày xe hơi và các sự kiện đặc biệt khác. Ranking cho phép xem xét và so sánh kỷ lục của bạn với các kỷ lục thế giới. Và còn rất nhiều tính năng chờ bạn khám phá.

Khẳng định đẳng cấp

Do mang bản tính của một game chưa thực sự "hoàn chỉnh" nên số lượng xe trong GT5P chỉ gồm 71 mẫu thuộc nhiều thương hiệu khác nhau, ít hơn rất nhiều so với kỷ lục hơn 700 mẫu trong GT4. Tuy nhiên việc thiếu sót về số lượng có thể hoàn toàn bù đắp bằng chất lượng đỉnh cao của những mẫu xe. Polyphony Digital tiếp tục khẳng định đẳng cấp qua việc tái hiện những mẫu xe ngoài đời vô cùng thành công trong game. Các mẫu xe đa số là có sử dụng bản quyền của các hãng xe hàng đầu thế giới được thiết kế rất đẹp mắt từ những chi tiết nhỏ cho đến nước sơn bóng loáng, từ những chiếc Honda Intergra Type R, BMW M3 Coupe cho đến Ferrari F430. Đặc biệt nhất, người chơi còn có cơ hội được điều khiển siêu xe Ferrari F2007, chiếc xe đã cùng với tay đua Kimi Raikonen lên ngôi vua trong giải đua F1 năm ngoái. Cảm giác được ngồi lên chiếc xe có thể đạt tốc độ tối đa 350 km/h này thật ấn tượng. Các mẫu xe này còn có thể "độ" nhiều tính năng như công suất, trọng lượng, bánh, thắng, cánh gió... nhằm làm tăng khả năng "chinh chiến" trên các vòng đua hơn nữa.

Không chỉ những chiếc xe mà cả phần đồ họa đã tạo được ấn tượng xuất sắc khi trình diễn ở độ phân giải Full HD (1080p) và luôn giữ mức khung hình 60fps. Các trường đua được tái hiện như thật với bầu trời trong xanh lững lờ mây và ánh nắng không thể chê được. Cả những hiệu ứng như ánh sáng chói loà khi bạn vượt qua một đường hầm tối cũng rất tốt. GT5P đã khiến ranh giới giữa game và đời thực trở nên mong manh hơn bao giờ hết. Chỉ còn một điểm game chưa thật sự xuất sắc là những cổ động viên ở hai bên đường còn khá thô cứng nhưng có lẽ sẽ sớm được cải thiện.

Âm nhạc trong GT5P cũng khá nổi bật với những bản nhạc nền dương cầm êm dịu khi ở ngoài các cuộc đua. Còn khi đã bước vào các cuộc đua thì âm lượng của các đoạn nhạc nền được giảm xuống chủ yếu là để tôn tiếng động cơ xe như thật, nhất là tiếng gầm rú của chiếc Ferrari F2007 thì không lẫn vào đâu được. Cả những tiếng bánh xe trượt trên mặt đường, tiếng va chạm giữa những chiếc xe cũng góp phần làm nên cuộc đua sống động trong GT5P.

Khúc dạo đầu ấn tượng

Tuy chỉ mới là khúc dạo mang tính giới thiệu nhưng GT5P đã thực sự tạo ấn tượng. Những đánh giá tích cực từ các tạp chí game và doanh số khả quan đã minh chứng cho điều này. Tự đứng vững trên đôi chân của mình, GT5 xứng đáng là đại diện cho dòng game GT cho đến khi phiên bản GT5 chính thức ra mắt. Nhưng trong khoảng thời gian từ giờ đến đó, bạn hãy cứ tận hưởng những cuộc đua sôi động trong GT5P đi nhé.

KIỀU OANH

Ưu

- Các cuộc đua mang tính thử thách và hấp dẫn.
- Những mẫu xe được thiết kế ấn tượng.
- Đồ họa xuất sắc.
- Nhiều tính năng mới được đưa vào.

Khuyết

- Hơi ít mẫu xe và vòng đua.
- Hiệu ứng vật lý chưa được đưa vào.

ROCKBAND

BAN NHẠC LỪNG DANH

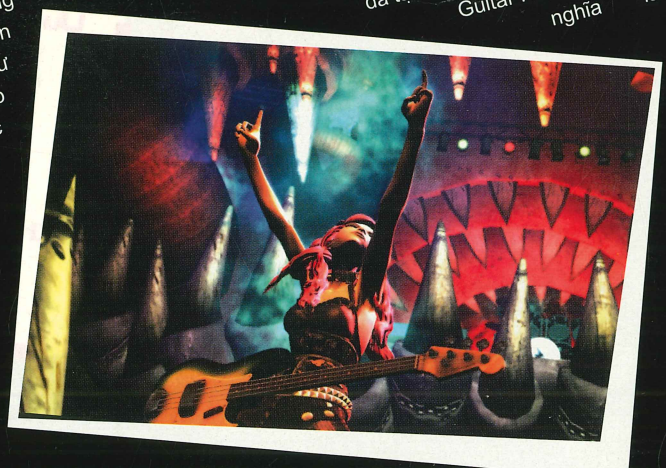
Vốn nổi tiếng với nhiều dự án về game âm nhạc khá xuất sắc như Frequency và Amplitude được giới chuyên môn và dân yêu nhạc đánh giá rất cao nhưng lại rất hạn chế về doanh thu. Mãi đến 2005, khi cho ra đời Guitar Hero, tên tuổi của Harmonix Music Systems mới bắt đầu tạo được sự chú ý rộng rãi của không chỉ các fan game âm nhạc mà cả game thủ thể loại khác. Yếu tố làm nên thành công cho Guitar Hero (GH) đã quá rõ, bởi ngoài cách chơi đột phá, sáng tạo, game còn ăn điểm mạnh ở phần phụ kiện đi kèm, đó là chiếc cần điều khiển mô phỏng đàn guitar đầy chất nghệ sĩ hòa cùng những giai điệu Rock mạnh mẽ và sôi động.

Sau khi đầu quân cho MTV Networks vào tháng 9/2006, quyền phát triển loạt game Guitar Hero của Harmonix được trao lại cho Neversoft – công ty con của Activision. Việc chia tay giữa đường với thương hiệu làm nên tên tuổi của mình không làm cho Harmonix nao núng. Ngược lại, hãng này còn làm cả game giới phải sững sờ khi công bố dự án game âm nhạc trị giá hàng trăm triệu đô của mình mang tên Rock Band (RB), như đòn đáp trả trực tiếp trước đối thủ Guitar Hero. Nếu như tên gọi khiến Guitar Hero tự bó hẹp mình với chiếc đàn "guitar" thì Rockband mà Harmonix giới thiệu lại mang nghĩa rộng hơn, bởi giờ đây người chơi có cơ hội thành lập một ban nhạc thực thụ với trống, đàn và cả micro. Đây là lý do ngay trước ngày phát hành, Rock Band đã trở thành chủ đề bàn luận sôi nổi của tất cả các fan yêu nhạc.

ROCKBAND	
PHÁT HÀNH	MTV Games/EA Distribution
PHÁT TRIỂN	MTV Games
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2007
ESRB	Teen

THÀNH LẬP BAN NHẠC

Cơ bản, cách chơi của Rock Band vẫn dựa trên những nền móng đã tạo dựng nên thành công của Guitar Hero trước đây, nghĩa là



người chơi vẫn được cung cấp những bộ điều khiển đặc biệt bán kèm game để thể hiện các bài hát có sẵn trong game, bằng cách thao tác sao cho khớp với các nút màu hiển thị trên màn hình.

Tuy nhiên, nếu chỉ có vậy thì RB lại là bản sao của GH không hơn không kém. Điều làm nên sự khác biệt giữa 2 trò chơi chính là việc RB cho phép người chơi thử sức mình ở nhiều vị trí khác nhau của ban nhạc như ca sĩ, tay trống, người chơi guitar. Phần chơi nhiều người chính là điểm nhấn của game. Bạn có thể mời gọi bạn bè cùng nhau lập một ban nhạc Rock hoàn chỉnh với bốn thành viên được phân chia công việc tương ứng với các phụ kiện mà game hỗ trợ.

Đầu tiên là chiếc micro (các game thủ trên Xbox 360 có thể sử dụng headset để thay thế) truyền tải giọng hát của người chơi vào game. Hoạt động tương tự như trò chơi Karaoke Revolution trước đây, nó được tích hợp một bộ phận ghi nhận âm vực của từng ca sĩ, từ đó đánh giá chất lượng giọng của họ. Bên cạnh đó, người chơi còn có thể dùng tay gõ vào micro để tạo tiếng lục lạc, tambourine hoặc cowbell.

Tiếp theo là bộ trống gồm bốn trống nhỏ, bề mặt trên được phủ bằng các tấm cao su và được viền đỏ, vàng, xanh dương và xanh lá, ứng với các nốt màu tương ứng hiển thị trên màn hình, đặt ngang tầm tay người chơi. Dưới chân bạn sẽ là một bàn đạp (pedal), tương ứng nốt màu cam (thể hiện dưới dạng vệt ngang màu cam trên màn hình). Năm chiếc trống này tượng trưng cho năm loại trống cơ bản của một bộ trống. Tất nhiên, bàn đạp sẽ đảm nhiệm vai trò Kick Drum (trống bass), các phần còn lại sẽ đảm nhiệm các loại trống Snare, Hi-hat, Tom-tom, Cymbal và có thể biến đổi tùy theo bản nhạc. Và dĩ nhiên đi kèm dàn trống này không thể thiếu cặp dùi gỗ để bạn thao tác.

Cuối cùng là chiếc đàn guitar quen thuộc. Nếu trong GH, các cần điều khiển mô phỏng theo hình dáng của hiệu đàn Gibson thì trong RB, người chơi sẽ sử dụng các cây đàn hiệu Fender, cụ thể là cây đàn Fender Stratocaster nổi tiếng. Dụng cụ này bao gồm năm phím xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam trên cần đàn. Để chơi các nốt nhạc, bạn sẽ bấm các phím

này tùy theo nốt nhạc xuất hiện trên màn hình chơi, đồng thời gẩy phím Strum Bar trên phần chính của cây đàn để chơi các nốt nhạc hoặc hợp âm. Tuy nhiên, cây đàn Fender trong RB có nhiều cải tiến đáng kể so với cây Gibson của GH. Bởi cây đàn này còn có thêm một bộ năm nút khác được đặt gần phần chính của cây đàn và còn có thêm một nút chuyển giữ vai trò chuyển đổi các hiệu ứng tiếng đàn.

Khi đã gom đủ số thành viên, màn hình chơi sẽ được chia làm bốn phần khác biệt. Phần trên cùng dành cho ca sĩ với lời nhạc và các thanh màu thể hiện cao độ giống như các game Sing Star hay Karaoke Revolution trước đây. Trong khi đó, màn hình dưới tương tự GH, tuy nhiên có đến ba đường chạy riêng biệt tượng trưng cho các thành viên còn lại trong nhóm gồm guitar lead (bên trái), trống (giữa) và bass (bên phải).

Để tạo điều kiện thuận lợi cho game thủ, nội dung của RB vẫn có hẳn phần chơi đơn riêng biệt được gọi là "Solo Tour Mode" được chia làm ba phần để người chơi hóa thân thành nghệ sĩ guitar, trống và ca sĩ., Tất nhiên, nếu có từ hai thành viên trở lên bạn có thể lập ban nhạc tại "Band World Tour". Bất kể tham gia phần chơi nào, bạn vẫn phải tạo riêng cho mình nhân vật ảo với đầy đủ họ tên, xuất xứ, phục trang, logo (nếu bạn lập nhóm nhạc)... Ban đầu bạn sẽ phải gầy dựng tên tuổi tại quê nhà qua những buổi biểu diễn với quy mô vừa phải. Khi đã trở thành nghệ sĩ hoặc nhóm nhạc nổi tiếng với fan club khổng lồ, bạn sẽ có cơ hội lưu diễn tại 41 địa điểm trải dài ở 17 thành phố lớn trên thế giới gồm cả Los Angeles, Seattle, Boston, New York, Sydney. Ngoài ra, dựa vào thu nhập sau mỗi chuyến lưu diễn, bạn có thể tùy biến lại diện mạo bên ngoài của nhân vật bằng những bộ đồ hiệu, kiểu tóc thời trang hơn.

Ưu điểm của phiên bản RB trên PS3 và Xbox 360 so với bản game trên PS2, Wii chính là chức năng chơi mạng rất sáng giá với nhiều kiểu chơi đa dạng như Tug of War (giống như kiểu chơi Face-off của GH), Score Duel (tương tự Pro Face-Off của GH 2) và đặc biệt Band Quickplay cho phép bạn dò tìm và kết nạp thêm các thành viên từ khắp nơi trên thế giới vào nhóm nhạc của mình. Trong suốt thời gian thử nghiệm mục chơi trực tuyến này, người viết hầu như không gặp bất cứ trục trặc nào, kết quả tìm kiếm diễn ra khá nhanh, và bắt đầu vào phần tranh tài rất trơn tru, hoàn toàn không xảy ra hiện tượng giật hình, lag.

THANH SẮC VẸN TOÀN

Là game lấy âm nhạc làm yếu tố chủ đạo nên về khoản này khó có thể chê được RB khi quy tụ hơn 58 bản nhạc được thể hiện từ các nghệ sĩ trứ danh như Red Hot Chili Peppers, Metallica,

Foo Fighters, David Bowie, Bon Jovi, The Who và chắc chắn sẽ làm thỏa mãn bất kỳ fan khó tính nào. Nếu vẫn chưa thỏa mãn với bộ sưu tập nhạc khổng lồ trên, người chơi có thể tải về các bản nhạc yêu thích qua dịch vụ PlayStation Network và Xbox Live với mức phí khá dễ chịu (khoảng 5,49USD hoặc 400 Microsoft Points cho một "pack" gồm 3 bài hát). Không chỉ xuất sắc trên phương diện âm thanh, phần hình ảnh của RB cũng khá ấn tượng nhờ mô phỏng cử chỉ, điệu bộ, cảm xúc của nhân vật rất có hồn và tự nhiên. Không khí tại các sân khấu lớn được đặc tả khá chi tiết từ ánh đèn, phông nền sân khấu, đến từng biển người lắc lư theo tiếng nhạc.

1,2,3... DIỄN!

Với quá nhiều ưu điểm nên không lấy gì làm ngạc nhiên khi trong năm qua, Rock Band của Harmonix Music Systems đã vượt qua những đối thủ nặng ký khác, đặc biệt là đàn anh Guitar Hero III để giành danh hiệu game âm nhạc xuất sắc nhất trong năm từ nhiều tạp chí uy tín trong làng game. Một lần nữa hãng phát triển này đã khẳng định được vị, từ họ, trí độc tôn trong làng game âm nhạc kể từ khi thành lập từ năm 1995 đến nay. Chắc chắn trong tương lai các game thủ yêu nhạc sẽ có cơ hội thưởng thức nhiều tuyệt phẩm khác.

Hiện nguyên bộ game đã có tại MiMi Games (55A và 114 Pasteur, F. Bến Nghé, Q.1, TP. HCM, ĐT (848) 9140594), cũng như tại các cửa hàng game lớn.

NGUYÊN CHƯƠNG

ƯU

- Hỗ trợ chơi mạng mạnh.
- Nội dung tải thêm phong phú.
- Cách chơi hấp dẫn.

KHUYẾT

- Giá bán khá cao.

NHỮNG CHI TIẾT THÚ VỊ

1.Trước ngày phát hành, một vụ cướp táo bạo đã xảy ra tại thành phố Industry, bang California, Mỹ. Băng cướp có vũ trang đã chặn một chiếc xe tải và cướp đi hơn 1000 bộ game Rock Band còn nguyên thùng.

Những bộ game này đều được đóng gói kèm theo các thiết bị đàn, trống và micro, có trị giá 170USD/bộ. Như vậy, tổng thiệt hại của vụ cướp lên đến hơn 170.000USD. "Chúng tôi rất mừng là không có thiệt hại về người," đại diện của hãng phát hành EA, Bryce Baer phát biểu, "và hy vọng lũ cướp này cuối cùng sẽ được chơi Rock band cùng nhau trong xà lim".

Cho đến thời điểm này cảnh sát vẫn chưa tìm được thủ phạm, nhưng nghi ngờ băng cướp này có tay trong, khi chúng biết rõ chiếc xe tải đang chở những món hàng đáng giá.

2. Đàn ghi-ta dành cho trò chơi Rock Band - Harmonix Rock Band là sản phẩm duy nhất dành cho chơi game có mặt trong top 10 trong danh sách 100 sản phẩm công nghệ dịch vụ tốt nhất năm 2008 do tạp chí PC World Mỹ bình chọn. Trong khi đó, bộ phụ kiện đàn ghi-ta và trống cũng dành vị trí thứ 42.

3. Nhiều game thủ phát hiện ra cây đàn Gibson Les Paul trong bộ Guitar Hero III: Legends of Rock dành cho PS3 không tương thích với Rock band. Tuy nhiên, bản sửa lỗi của Rock Band lại cho phép game thủ sử dụng đàn Fender Stratocaster chơi GH III. Việc này khiến Activision tức giận và đòi kiện Harmonix đồng thời hãng này phải trả tiền vì đã sử dụng công nghệ của GH III trong Rock Band. Song song đó, một bản sửa lỗi mới của GH III không cho phép người chơi sử dụng cây đàn Fender Stratocaster của RB cũng sớm được tung ra.

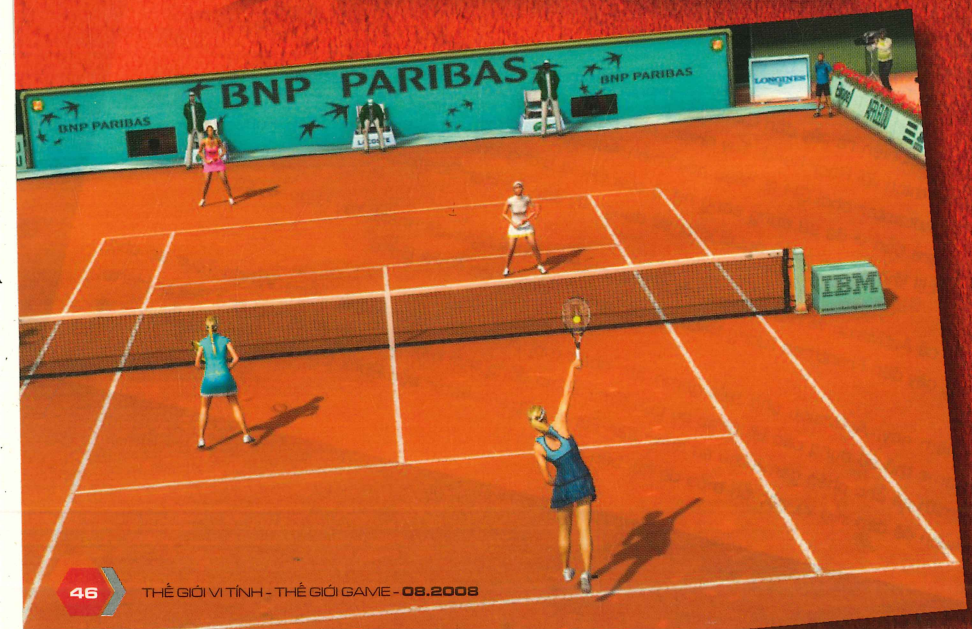
Trong khi cả Activision và Harmonix chưa ai chịu nhường ai thì Nyko đã nhanh tay chớp lấy cơ hội vàng khi cho ra mắt cây đàn Frontman tương thích với cả Guitar Hero III lẫn Rock Band.

4. Tại E3 năm nay, Activision cho biết game âm nhạc mới nhất của hãng Guitar Hero World Tour sẽ cho phép game thủ sử dụng các bộ nhạc cụ của Rock Band đồng thời một bản cập nhật mới cho Guitar Hero: Aerosmith sẽ cho phép game thủ sử dụng đàn Fender Stratocaster của Rock Band. Có lẽ cả Harmonix và Activision đã dàn xếp vụ việc ổn thỏa để hai bên cùng có lợi.

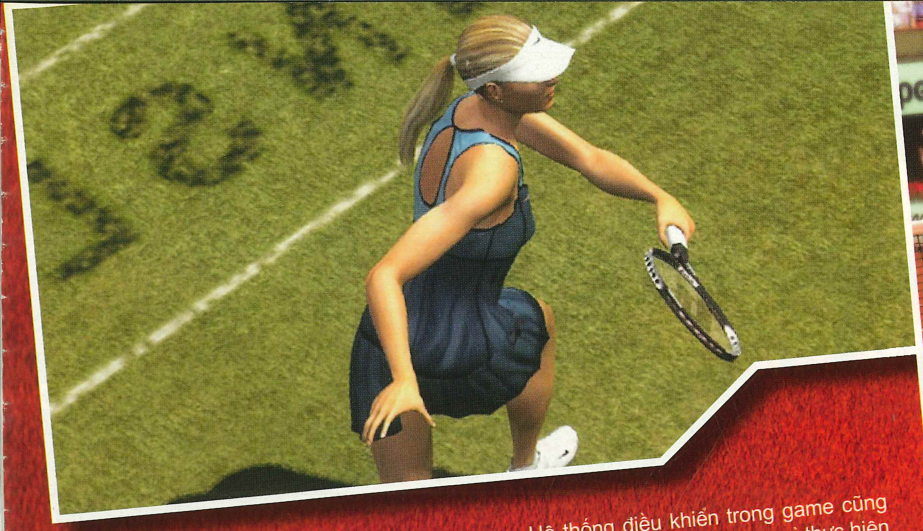
2K SPORTS TOP SPIN 3

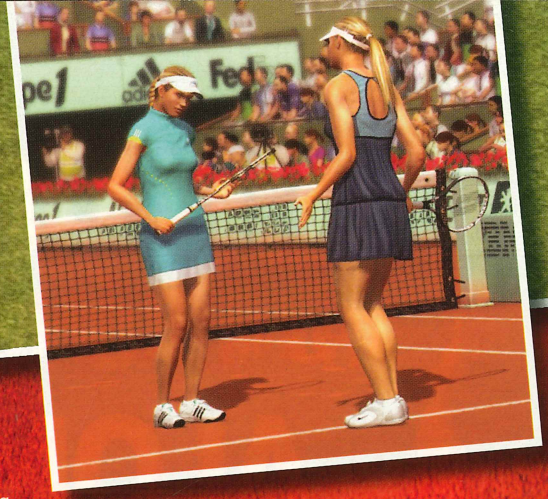
TRANH NGÔI TRÊN SÂN ĐẤT NỆN

TOP SPIN 3	
PHÁT HÀNH	2K Sports
PHÁT TRIỂN	Pam Development
THỂ LOẠI	Thể Thao
NGÀY PHÁT HÀNH	23/06/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	X360



Kể từ khi xưng bá lần đầu trên Xbox của Microsoft vào 2003, cùng với Virtua Tennis ra đời trước đó, loạt game Top Spin của Pam Development luôn được xem là chuẩn cho các trò chơi về quần vợt khác học hỏi và cạnh tranh. Bẵng đi khá lâu (2 năm) im hơi lặng tiếng để Virtua Tennis 3 và Sega Superstars Tennis (cùng của SEGA) thả sức tung hoành trong làng quần vợt, Top Spin đã quay trở lại để khẳng định vị trí của mình.





Để bắt đầu con đường sự nghiệp với trái banh nỉ, nhiệm vụ đầu tiên của bạn chính là tạo cho mình một vận động viên mới toanh với đầy đủ các thông số và chi tiết như vóc dáng, màu mắt, chân mày, chiều cao, cân nặng và tất nhiên là cả họ tên để "xưng danh" sau này. Dĩ nhiên, là dân mới vào nghề, bạn phải vượt qua thử thách đầu tiên là đối đầu với ba vận động viên hạng nghiệp dư (Amateur) trước khi tiến tiến lên hai hạng kế tiếp là Challenger và Junior. Một khi đã đặt chân vào Junior, bạn sẽ được cung cấp bảng danh sách các giải đấu trong năm cùng lịch thi đấu để lựa chọn nhằm cải thiện thứ hạng hiện có và đủ điều kiện tham gia những giải đấu lớn hơn trước khi trở thành tay vợt số một thế giới.

Tùy vào vận động viên đối đầu trong các giải đấu mà nhân vật của bạn sẽ tích lũy điểm kinh nghiệm, điểm thưởng nhiều hay ít. Nếu như điểm thưởng giúp bạn có thể diện bộ cánh mới cho nhân vật cũng các trang bị thiết yếu khác như vợt, giày thì điểm kinh nghiệm (thay đổi mới trong Top Spin 3) lại là yếu tố quan trọng để nhân vật có thể hoàn thiện các kỹ năng thi đấu như trả bóng, vô lê, đập banh, tốc độ, sức bền. Tuy nhiên, hệ quả của sự thay đổi này là người chơi phải nói lời chia tay với mini game, vốn rất được ưa chuộng ở các phiên bản trước. Sự thay đổi này hơi đường đột và có phần vội vàng của nhà sản xuất thay vì điều tiết lại lượng điểm kinh nghiệm và thưởng của nhân vật để có cả hai yếu tố mới và cũ của trò chơi tồn tại song song.

Hệ thống điều khiển trong game cũng được điều chỉnh đáng kể. Thay vì thực hiện đơn giản là thao tác các phím để nhân vật tự xử lý như trước đây, Top Spin 3 đòi hỏi bạn khéo léo hơn khi phải đồng thời căn thời điểm bóng đến và cả thời điểm nhấn phím trả bóng. Nếu nhấn phím nhanh hoặc trễ hơn, khả năng bạn bị gác vợt, hoặc trắng tay là chuyện... thường. Ngoài ra, để tăng độ hiểm hóc của cú đánh ngoài các phím cắt bóng, đánh thuận, đánh ngược và bỏ nhỏ (A, B, X, Y) bạn có thể kết hợp chúng với các phím Trigger. Tuy nhiên, cách thực hiện này đòi hỏi phải luyện tập thật thuần thục và thường xuyên vì tỷ lệ rủi ro thực hiện cú đánh sai cũng tăng lên rất nhiều.

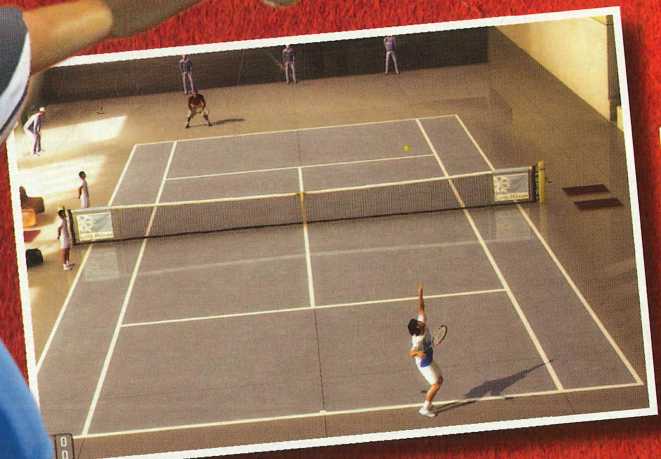
Top Spin 3 cho phép bạn so tài với khá nhiều danh thủ, kể cả những tài năng lớn hiện đang thống trị làng banh nỉ thế giới như Roger Federer, Maria Sharapova, Justine Henin, Andy Roddick, Amelie Mauresmo, Rafael Nadal (chỉ có ở bản PS3) cho đến những huyền thoại đã giải nghệ như Boris Becker, Bjorn Borg, Monica Seles và cả những đối thủ hư cấu. Điều đáng chú ý là ngay cả khi nắm quyền điều khiển tay vợt cao thủ hoặc vô danh, trình độ của máy đã tiến bộ rất nhiều so với trước đây ngay cả ở mức thiết lập độ khó trung bình. Không chỉ có những cú trả giao bóng hiểm hóc, chạy chỗ rất chuẩn, máy còn biết đánh lừa hoặc thực hiện những cú trái tay gây rất nhiều khó khăn cho người chơi. Bạn cũng phải hạn chế cách biệt tỷ số quá lớn để không ảnh hưởng đến tâm lý nhân vật; ví dụ, khi bị dẫn trước quá nhiều, nhịp tim nhân vật sẽ càng nhanh và tỷ lệ đánh bóng hỏng càng cao.

Ngoài danh sách cầu thủ khá ấn tượng, game còn sở hữu khá nhiều giải đấu lớn như French Open, US Open, Australian Open. Ngoài ra, bạn còn có cơ hội thi đấu tại Seoul, Casablanca, Buenos Aires... Quy mô và độ chi tiết của các giải được mô phỏng và thể hiện không kém gì đời thực. Không những thế khả năng tái hiện nhân vật cũng rất sống động với đầy đủ cảm xúc và nhiều cung bậc tình cảm. Tuy nhiên, vấn đề đáng quan tâm là thời gian nạp dữ liệu của game tương đối chậm gây khó chịu không ít cho những game thủ khó tính.

Phần chơi trực tuyến tiếp tục là điểm đáng chú ý khác với nhiều tùy chọn đa dạng không kém phần chơi đơn. Bạn có thể chủ động tìm kiếm những trận đấu nhanh có tính điểm xếp hạng hoặc không. Đặc biệt, bạn còn có thể tham gia các mùa giải được tổ chức thường xuyên cho các tay vợt tự do hoặc có trình độ tương đối (thể hiện qua bảng thành tích thi đấu). Mặt khác, bạn có thể sử dụng nhân vật trong phần chơi đơn mà mình tạo ra để thử sức trong phần chơi trực tuyến này nhằm tranh thủ tích lũy điểm thưởng cũng như kinh nghiệm thi đấu. Tuy nhiên, hạn chế của việc hỗ trợ này là giảm tính công bằng với các tay chơi mới khi thi đấu với các game thủ chịu khó cày level. Hiện tượng "lag" thường xuyên khi thi đấu ảnh hưởng không nhỏ đến thành tích của game thủ cũng là vấn đề đáng nói. Hy vọng nhà sản xuất sẽ sớm đưa ra bản cập nhật để khắc phục những "hạt sạn" trên.

Top Spin 3 thực sự là lựa chọn lý tưởng để các cao thủ quần vợt tìm kiếm thử thách. Tuy nhiên, nếu không mắc phải các khuyết điểm đã nêu, sự trở lại của thương hiệu lớn này chắc chắn sẽ còn ấn tượng hơn nữa! 7

MINH CHÂU



UU

- Trí thông minh của máy được cải thiện đáng kể.
- Nhiều phần chơi hấp dẫn.

KHUYẾT

- Phiên bản Xbox 360 không có Rafael Nadal.
- Phần chơi mạng chưa thật ổn định.

CÔ ĐỘC TRONG BÓNG ĐÊM

ALONE IN THE DARK

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Mới đây phiên bản thứ 5 của Alone in the Dark vốn là game kinh điển của thể loại kinh dị, lại xuất hiện dưới cái tên ngắn gọn Alone in the Dark (AitD) với kỳ vọng sẽ tạo nên sự đột phá mới. AitD vẫn đem đến nỗi sợ hãi bằng những pha hành động trong bầu không khí rờn rợn cùng các cuộc đụng độ với những người – sinh vật biến hình.

Thật khó mà hình dung được thể loại game kinh dị (survival horror) sẽ ra sao nếu thiếu vắng thương hiệu Alone in the Dark. Không phải Resident Evil, cũng chẳng phải Silent Hill mà chính tựa game đầu tiên trong sêri game này mang tên Alone in the Dark xuất hiện trên các máy PC "cổ lỗ sĩ" đầu thập niên 90 của thế kỷ trước mới là người tiên phong khai phá mảnh đất game kinh dị trên nền 3D này. Ba phiên bản liên tiếp ra đời vào các năm 92, 94 và 95 đã để lại những dấu ấn đậm nét, nhất là phiên bản đầu tiên luôn được xem như là một game kinh điển. Tuy nhiên, việc một khoảng thời gian dài không xuất hiện thêm phiên bản mới đã tạo điều kiện cho những bậc đàn em mà đại diện là Resident Evil soán ngôi ngoạn mục. Mãi đến năm 2001, phiên bản thứ 4 mang tên Alone in the Dark: The New Nightmare mới được tung ra, nhưng chỉ đạt một số thành công ít ỏi. Không cam chịu thất bại, mới đây phiên bản thứ 5 của sêri này lại xuất hiện dưới cái tên ngắn gọn Alone in the Dark (AitD) với kỳ vọng sẽ tạo nên sự đột phá mới.

Vén màn bí mật

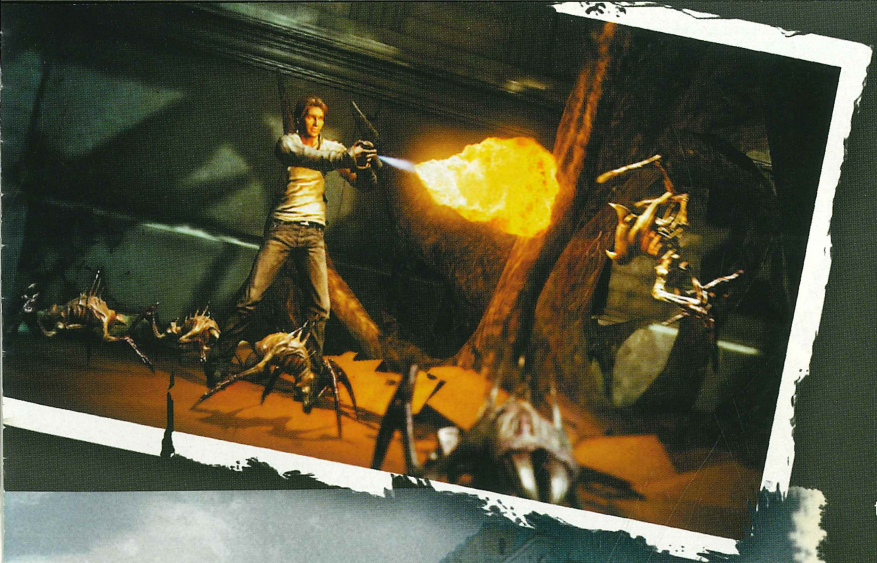
Nhân vật trung tâm của AitD vẫn là siêu thám tử tư Edward Carnby, người đóng vai trò then chốt trong cả 5 phiên bản. Nếu đã từng biết qua lịch sử của sêri AitD, bạn sẽ biết được nhiều điểm kỳ lạ quanh nhân vật này - 3 phiên bản đầu xoay quanh cuộc đời của viên thám tử trẻ này vào những năm 1920 thì phiên bản thứ tư lại đưa anh đến năm 2001 mà vẫn trẻ trung dù gần 80 năm đã trôi qua. Có phải đây là một sai lầm ấu trĩ trong thiết kế hay những nhà làm game có dụng ý gì khác? Câu trả lời chỉ có thể tìm thấy trong AitD, với những bí ẩn bao trùm Edward Carnby sẽ được làm sáng tỏ.

Trong AitD câu chuyện bắt đầu vào năm 2008, khi Edward Carnby tỉnh dậy và phát hiện mình đang ở trên tầng cao của một cao ốc và bị giam giữ bởi một tổ chức bí mật. Đột nhiên một thực thể kỳ lạ tấn công mọi người thông qua các vết nứt khổng lồ mà nó tạo ra trên tường. Cả tòa nhà bắt đầu bốc lửa rồi sụp đổ từng phần và Edward phải tìm cách nhanh chóng thoát thân. Đó mới chỉ là màn mở đầu cho chuyến phiêu lưu nhuốm màu sắc kinh dị mà viên thám tử này một lần nữa phải dấn thân vào.

Cô độc trong đêm

Vẫn giữ nguyên truyền thống, AitD đem đến nỗi sợ hãi cho người chơi từ những pha hành động trong bầu không khí rờn rợn cùng các cuộc đụng độ với những người – sinh vật biến hình được gọi là Humanz vốn bị ảnh hưởng bởi những hiện tượng kỳ lạ. Các yếu tố leo trèo chạy nhảy cũng được sử dụng, tạo hiệu quả rất tốt với người chơi thông qua các màn được thiết kế khéo léo, đơn cử như những màn leo trèo "ú tim" giữa một cao ốc đang sụp đổ ngay từ đầu game. Cảm giác thật ấn tượng khi bạn đu mình giữa các gờ đá cheo leo trong khi mọi thứ xung quanh đang đổ sập về phía mình, có thể nói đây là một trong những nét mới thêm vào game thành công nhất.

Game cung cấp đến 2 góc nhìn (thứ nhất và thứ ba) mà người chơi có thể chủ động chuyển đổi qua lại cho phù hợp. Góc nhìn ngôi thứ 3 cho phép thực hiện các pha chạy nhảy cũng như các đòn cận chiến, trong khi đó, góc nhìn ngôi thứ 1 giúp dễ quan sát xung quanh và ngắm bắn bằng súng ngắn. Ý tưởng 2 góc nhìn thoạt tiên nghe khá hấp dẫn nhưng thực sự lại không giúp ích nhiều cho người chơi mà thậm chí còn khiến họ lúng túng do cách bố



ALONE IN THE DARK

PHÁT HÀNH	Atari
SẢN XUẤT	Eden Games
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	24/06/2008
ESRB	Mature
HỆ MÁY	X360/PC/Wii/PS2

trí nút bấm. Có lẽ nên đầu tư vào một góc nhìn hoàn chỉnh hơn là cung cấp đến 2 nhưng lại kèm theo nhiều bất cập như góc quay camera gây khó chịu như thế này.

Thao tác điều khiển hành động của nhân vật cũng khá khác thường. Khi cầm trong tay những thứ vũ khí cận chiến như gậy gộc, rìu, bàn ghế hay bình chữa lửa, bạn sẽ điều khiển bằng phím analog thay vì các nút bấm như thông thường. Bằng cách kéo đẩy phím này theo các hướng khác nhau, người chơi sẽ thực hiện các thao tác tấn công từ trước ra sau, trái qua phải hay ngược lại theo ý muốn. Tuy nhiên thỉnh thoảng các thao tác này lại không chính xác cho lắm, một phần do kiểu thiết kế điều khiển khác người.

Lửa – yếu tố được nhắc đến khá nhiều trong các đoạn phim giới thiệu trước khi game ra mắt đã đóng một vai trò quan trọng xuyên suốt game. Các đám cháy được dựng lên khá chân thật với các ngọn lửa được thiết kế kỹ lưỡng. Các đám cháy đôi khi là chướng ngại vật khó chịu mà nếu cần phải vượt qua, bạn sử dụng các bình chữa cháy rải rác trong game. Nhưng phần lớn chúng lại rất hữu ích khi giúp bạn châm lên những ngọn đuốc soi sáng đường đi và nhất là cung cấp cho bạn lửa, thứ duy nhất tiêu diệt được Humanz.

Một yếu tố lạ nữa là cách thức game quản lý các vật dụng. Bạn chỉ có thể đem theo số vật dụng tương ứng với sức chứa của chiếc áo jacket mà Edward đang mặc. Vì thế, bạn nên lựa chọn những thứ thật cần

thiết. Khả năng tùy biến kết hợp các vật dụng với nhau để cho ra món đồ hữu dụng hơn cũng rất thú vị. Bạn có thể châm ngòi một chai nhựa đựng đầy xăng rồi dùng băng keo để dán nó vào người một đối thủ; kết hợp thêm một băng đạn vào thứ bom xăng này còn tạo ra những vụ nổ ấn tượng và hiệu quả hơn nữa. Một số khả năng kết hợp đáng giá khác như tẩm chất dễ cháy vào các viên đạn giúp tạo thành "đạn lửa" có thể hạ gục đối thủ nếu bắn trúng điểm yếu của chúng, hoặc tạo thành bình xịt lửa hiệu quả... Khả năng tương tác với môi trường trong game cũng khá tốt. Nếu đang cần lửa mà xung quanh không có thì bạn có thể bắn gãy chân chiếc bàn gỗ gần đấy để tạo cho mình một ngọn đuốc, hoặc nếu đang cần vật sắc nhọn bạn có thể bắn rơi lưỡi gươm đang treo trên tường.

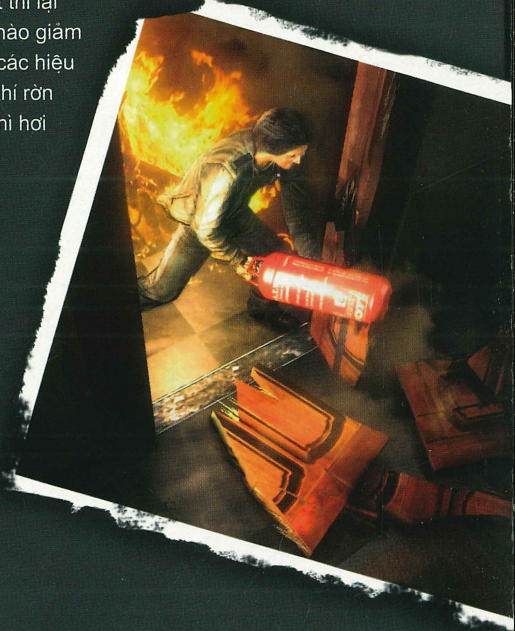
Tuy nhiên, sau thời gian đầu hồ hởi với các yếu tố mới lạ thì bạn dần nhàm chán do cách chơi không thay đổi và nhiều yếu tố lặp lại. Mặc dù đã có thêm những trường đoạn người chơi được điều khiển chiếc xe của mình tự do như trong GTA nhưng cũng chỉ cứu vãn được một phần nhỏ mà thôi.

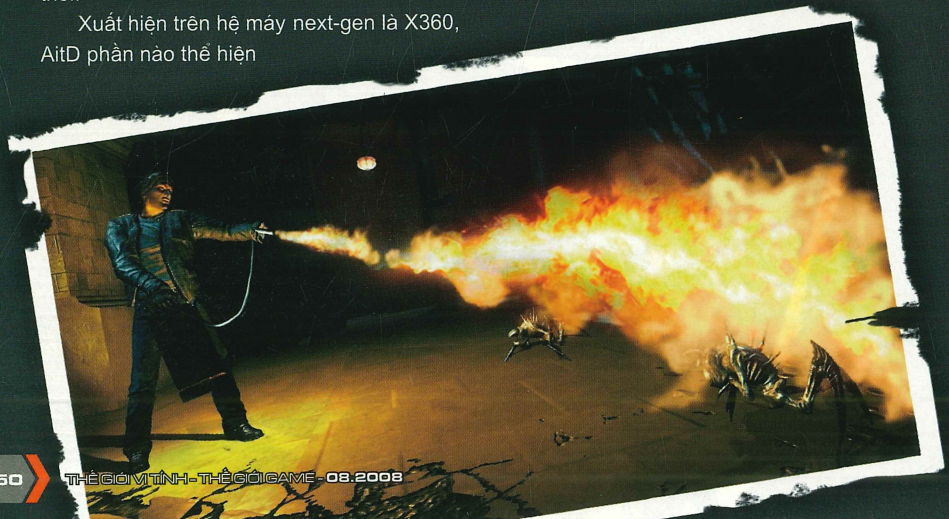
Xuất hiện trên hệ máy next-gen là X360, AitD phần nào thể hiện sức mạnh trong đồ họa qua các hiệu ứng lửa cháy đẹp mắt cũng như một số khung cảnh được thiết kế sống động và chi tiết. Tuy nhiên, các nhân vật và các loại quái vật thì lại được thiết kế khá thô ráp nên đã phần nào giảm đi thành công của game. Nhạc nền và các hiệu ứng âm thanh đã tôn được bầu không khí rờn rợn của game, nhưng phần lồng tiếng thì hơi "đuối" và chất lượng không cao.

Kết luận

Chứa nhiều ý tưởng được thực hiện khá tốt như yếu tố lửa cháy và kết hợp các vật dụng với nhau, nhưng AitD lại có một số mặt yếu kém như các nút điều khiển bố trí chưa hợp lý và cách chơi hơi trùng lặp đã khiến game chưa thể hoàn toàn thành công. Một game tạm chơi được với những ai yêu thích thể loại kinh dị trong lúc chờ đợi những tựa chất lượng hơn.

HỒNG PHÚC





Ưu

- Yếu tố kinh dị, phiêu lưu được duy trì tốt.
- Hiệu ứng lửa bắt mắt.
- Kết hợp các vật dụng mang tính sáng tạo cao.

Khuyết

- Cách bố trí nút điều khiển rối rắm dễ gây nhầm lẫn.
- Đồ họa không ổn định.

FPT ONLINE

CÙNG 7 GAME THỦ THAM DỰ HỘI CHỢ TRIỂN LÃM GAME TRUNG QUỐC

20 CHINA JOY 08

Ông Nguyễn Trọng Khoa

Mùa hè này game thủ Trung Quốc lại được hòa vào không khí sôi động của hội chợ game thường niên lớn nhất Trung Quốc -ChinaJoy. Đây là một trong những hội chợ Game nổi tiếng trên thế giới, ChinaJoy 2008 được tổ chức tại thành phố Thượng Hải từ ngày 17/7 đến 19/7/2008. Chúng tôi đã có buổi trò chuyện với ông Nguyễn Trọng Khoa – Trưởng phòng marketing Công ty FPT Online, người sẽ cùng 7 game thủ may mắn trong chương trình Hè Thử Vận May - Đi Ngay Thượng Hải tham dự hội chợ ChinaJoy 2008 sắp tới.

PV: Xin chào ông. Xin ông cho biết ý tưởng khi tổ chức chương trình Hè Thử Vận May- Đi Ngay Thượng Hải?

Ông Nguyễn Trọng Khoa: Đây là một trong những chương trình khuyến mãi dành cho cộng đồng game thủ của Công ty FPT Online trong mùa hè này. Chúng tôi đã suy nghĩ đến một chương trình nào đó thiết thực và có ý nghĩa cho cộng đồng game thủ. Và ý tưởng đưa game thủ tham dự hội chợ triển lãm game ChinaJoy tại Trung Quốc đã được đưa. Hội chợ ChinaJoy từ trước đến nay nổi tiếng là hội chợ Game thu hút rất đông các nhà sản xuất, nhà phát hành Game và cả cộng đồng game thủ trên thế giới. Chính vì vậy đây là cơ hội tốt để FPT Online đưa game thủ của mình ra nước ngoài tham quan và khám phá nhiều điều thú vị tại hội chợ. Ý tưởng đưa game thủ tham gia ChinaJoy 2008 ngay lập tức được sự đồng thuận cao từ Ban Lãnh đạo công ty.

PV: Theo ông, 7 game thủ may mắn sẽ học hỏi cũng như khám phá được điều gì từ chuyến đi này?

Ông Nguyễn Trọng Khoa: Tôi nghĩ 7 game thủ may mắn sẽ học hỏi và khám phá được rất nhiều điều từ chuyến đi này. Các game thủ sẽ được hòa mình vào không khí phấn khởi của đất nước Trung Quốc trong dịp đón chào sự kiện Olympic 2008 khi ghé thăm thành phố Bắc Kinh, Thượng Hải. Ngoài ra, những game thủ may mắn này còn được tham quan Công ty Game Sohu và khám phá quy trình sản xuất game Thiên Long Bát Bộ. Tất nhiên, điểm nhấn của cuộc hành trình vẫn là hội chợ triển lãm game ChinaJoy 2008 tại Thành phố Thượng Hải. Ở đây chúng tôi sẽ cùng game thủ tham gia vào các buổi tọa đàm về ngành Công nghiệp game của Trung Quốc và Thế Giới, tận hưởng không khí sôi động của hội chợ triển lãm game, tham dự ngày hội Miss. ChinaJoy 2008, gặp gỡ với một số nhà sản xuất game... Tôi nghĩ chắc chắn các game thủ sẽ học được nhiều điều từ hội chợ này.

PV: Công ty FPT Online muốn gửi gắm điều gì đến cộng đồng game thủ từ chương trình này?

Ông Nguyễn Trọng Khoa: FPT Online luôn đặt lợi ích của cộng đồng game thủ lên hàng đầu. Chúng tôi luôn suy nghĩ để tạo những cơ hội và môi trường tốt nhất cho game thủ thông qua các chương trình của chúng tôi tổ chức. Qua những chương trình như vậy, chúng tôi muốn đem đến cho những game thủ những cảm giác mới và những suy nghĩ mới. Bởi chơi game không chỉ mang tính giải trí mà còn có tính thiết thực, tính xã hội và tính cộng đồng. Hè Thử Vận May- Đi Ngay Thượng Hải là một trong những chương trình nằm trong thông điệp mà chúng tôi muốn gửi đến game thủ và công chúng. Chúng tôi hy vọng cộng đồng game thủ sẽ luôn ủng hộ chúng tôi như thời gian vừa qua.

PV: Ngoài chương trình này, trong mùa hè này FPT Online còn có những dự định gì khác cho cộng đồng game thủ không?

Ông Nguyễn Trọng Khoa: Chúng tôi luôn cố gắng làm tốt từng chương trình một. Sau chương trình Hè Thử Vận May- Đi Ngay Thượng Hải sẽ là chương trình "Đấu giá một xu- Thu Về Một Mớ" được tổ chức từ ngày 15/7 đến 15/8. Chương trình này sẽ mang đến một cảm giác mới lạ với sự bất ngờ pha chút may mắn của trò chơi đấu giá ngược.

Ngoài các chương trình khuyến mãi, chúng tôi vẫn đang tập trung cho nhiều sự kiện lớn trong game phục vụ cho cộng đồng game thủ như phiên bản Mừng Tuổi game Thiên Long Bát Bộ, giải đấu Special Force Việt Nam, phiên bản SeaSon III game MU. FPT Online đang tăng hết tốc lực để phục vụ thật tốt cho cộng đồng game thủ. Và tôi nghĩ rằng những nỗ lực của chúng tôi trong thời gian vừa qua và trong thời gian sắp tới sẽ đáp ứng được sự mong chờ và ủng hộ của cộng đồng game thủ FPT Online.

PV: Xin chân thành cảm ơn ông và chúc Công ty FPT Online và 7 game thủ sẽ có chuyến đi thành công!

Hà Trần

GIẢI ĐẤU Unreal TOURNAMENT 3

Từ nhiều năm nay cùng với Half Life 1&2, Counter Strike đến từ Valve Software, Call of Duty của Infinity Ward hay loạt game Battlefield được nhào nặn bởi nhà phát triển trứ danh Digital Illusions CE (nay là EA Digital Illusions CE), loạt game Unreal Tournament của Epic Games sớm trở thành chuẩn cho hầu hết các game hành động chuyên về chơi mạng kể từ khi xuất hiện lần đầu tiên vào tháng 11 năm 1999 đến nay.

UNREAL TOURNAMENT 3	
PHÁT HÀNH	Midway Games
PHÁT TRIỂN	Epic Games
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/07/2008
ESRB	Mature (M)
HỆ MÁY	X360

Cùng với thời gian, dòng game chơi mạng xuất sắc này đổ bộ lên nhiều nền máy khác nhau và gặt hái được những thành công nhất định bên cạnh các phiên bản PC truyền thống. Điển hình là Unreal Championship 1&2 dành riêng cho Xbox của Microsoft đã giành được rất nhiều giải thưởng quan trọng từ các tạp chí, website về game uy tín. Kế thừa thành công này, Unreal Tournament (UT) – phiên bản mới nhất cũng đặt chân lên Xbox 360 sau khi tung hoành trên PC và PlayStation 3 cuối năm ngoái.

CÁCH CHƠI ĐẶC SẮC

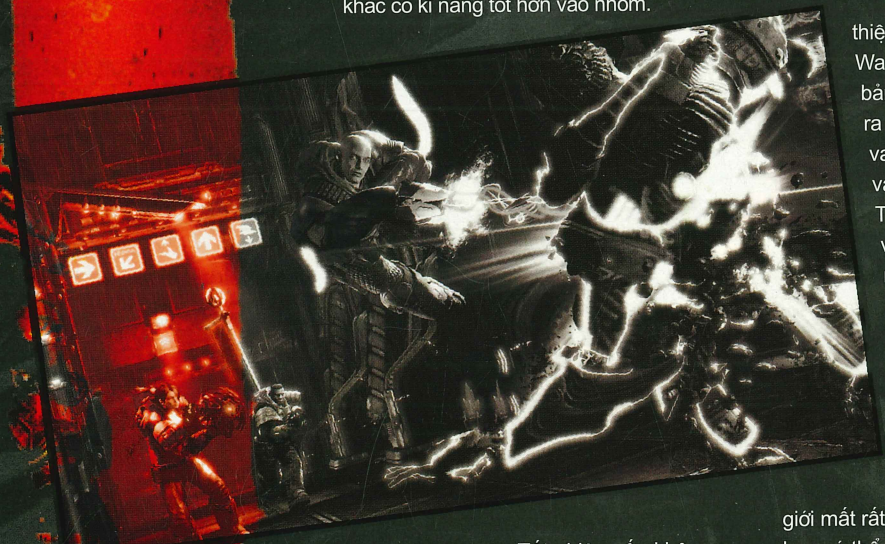
Cũng như hầu hết các phiên bản Unreal trước đây, ngoài trọng tâm chính là phần chơi mạng (multiplayer) game cung cấp hẳn mục chơi Campaign dành riêng cho chơi đơn. Nếu như các phiên bản trước đây có cốt truyện "nhai đi nhai lại" về giải đấu thường niên có tên UT dành cho mọi công dân trong thiên hà thì ở UT 3 phần này được xây dựng nghiêm túc và chặt chẽ hơn.

Truyện game xoay quanh anh chàng James Reaper Hawkins một thành viên của tổ chức Fist of the Twin Souls – có trách nhiệm thiết lập trật tự và giữ gìn sự bình yên cho cư dân của thuộc địa Twin Souls trực thuộc hành tinh Cox Nebula – đây cũng chính là quê nhà của Reaper và cô em gái Jester (người hoạt động cùng tổ chức). Tai họa ập đến khi quê nhà của anh (Twin Souls) bị bọn Skaari và Necris bất ngờ tập kích nhằm biến nơi đây thành thuộc địa mới của chúng. Thoát chết trong gang tấc, Reaper quyết định cùng đồng đội phối hợp với nhóm quân đầy kinh nghiệm Thundercrash do đội trưởng Malcolm lãnh đạo đánh đuổi quân xâm lược...

Theo sát chiến dịch đơn này, người chơi sẽ được dẫn dắt cặn kẽ luật chơi thông qua những trận giao đấu với đối thủ máy. Cũng từ đây, các tay chơi lão luyện của dòng game sẽ được làm quen cũng như tiếp cận nhiều chi tiết mới trong phiên bản này. Đầu tiên, người chơi có thể mời thêm 3 tay súng

SINH TỬ

khác (thông qua kết nối trực tuyến) hoặc một đồng đội chơi khác chia sẻ màn hình bằng chức năng split screen (chỉ có ở bản Xbox 360) để hỗ trợ trong phần chơi đơn thay vì loay hoay cùng các đồng đội máy vốn không "hợp gu" cho lắm. Mặt khác, chính tính năng sáng giá này sẽ giúp bạn dễ thở hơn cũng như mở khóa được các Achivement dễ dàng hơn ở những màn chơi với độ khó tăng dần về sau. Ngoài ra, nếu hoàn thành xuất sắc các màn chơi đơn trước thời gian quy định, bạn sẽ được thưởng thêm các lá bài để sử dụng ở các màn sau với tính năng rất hữu ích như cắt giảm số thành viên trong đội của đối phương, hay cho phép bạn kết nạp thêm đồng đội máy khác có kĩ năng tốt hơn vào nhóm.



Tất nhiên nếu không thích những thủ tục rườm rà trên, bạn có thể vào thẳng phần Instant Action, lựa chọn bản đồ và mục chơi để tranh tài thẳng với máy. Đáng ghi nhận là số lượng mục chơi giờ đây đã được cắt giảm khá nhiều so với phiên bản UT 2004. Những kiểu chơi cơ bản thu hút nhiều người nhất như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag (CTF) vẫn có mặt và được cải biên thêm như Vehicle CTF. Tuy nhiên, kiểu chơi Double Domination (người chơi phải chiếm và giữ đồng thời cả hai điểm Control Point trong từng màn) trong UT 2004 đã được gỡ bỏ do có quá nhiều than phiền về cách chơi - hai điểm Control Point thường rất xa nhau, nên luôn xảy ra tình trạng "bất phân thắng bại" vì chiếm được điểm này thì lại để mất điểm kia. Chung số phận là các kiểu chơi khác như Mutant, Last Man Standing và Invasion. Bên cạnh đó, không hiểu vì lý do gì mà không có kiểu chơi Conquest – được Epic giới thiệu là sự kết hợp giữa Onslaught (UT 2004) và Assault (đang phổ biến ở nhiều game hành động hiện nay như Battle Field, Ghost Recon) - trong đó có hai đội hình, một tấn công và một phòng thủ và mỗi đội phải hoàn thành các nhiệm vụ khác nhau.

Bù lại, Epic không quên giới thiệu kiểu chơi mới mang tên Warfare. Nếu từng nghiền ngẫm bản UT 2004, bạn sẽ sớm nhận ra đây là kiểu chơi được lai và vay mượn ý tưởng của Onslaught và Bombing Run trước đây. Trong phần chơi này, nhiệm vụ của đội chơi là chiếm giữ một mạng lưới các điểm năng lượng PowerNode sao cho chúng tạo thành đường nối đến điểm năng lượng trung tâm PowerCore của đối phương. Tuy nhiên, ngoài việc tấn công các PowerNode bằng vũ khí hay phương tiện cơ giới mất rất nhiều công sức như trước đây, bạn có thể chủ động nhặt viên Orbs ở nhà chính (điểm giống Bombing Run) và chạy thẳng đến PowerNode của đối phương là có thể chiếm được ngay lập tức. Cần lưu ý là một khi đã mang bên mình viên Orbs này, thông tin của bạn sẽ được cập nhật và báo động thường xuyên cho các thành viên của đối phương để "truy sát". Đây cũng là lúc tinh thần đồng đội trong game được

đẩy lên cao nhất, đòi hỏi không chỉ về mặt tinh thần mà cả về kĩ năng và chiến thuật thi đấu.

CHIẾN TRƯỜNG ĐA DẠNG

Do game lấy bối cảnh viễn tưởng nên sự hấp dẫn của UT 3 so với các game bắn súng khác trên thị trường chính là kho vũ khí cực kỳ đa dạng và rất ấn tượng - không chỉ vì kiểu dáng mà còn cách chúng hoạt động (mỗi loại súng có hai chế độ bắn). Công bằng mà nói, hầu hết các loại súng đều được soạn lại và chắt lọc từ các bản trước nhưng được gia cố thẩm mĩ hơn. Điển hình như Impact Hammer và Enforcer (xuất hiện ở bản UT đầu tiên) giờ đây được gò, ép trông vuông vức, cứng cáp hơn hẳn; Biorifle có đầu được bo tròn, tỉa tót rất công phu chứ không liền một khối cục mịch như UT 2004...

Ngoài các phương tiện cơ giới của phiên bản trước như xe tăng Axon Goliath, xe cánh quạt Axon Manta, game cũng thêm nhiều phương tiện mới khá ấn tượng như Necris Darkwalker có vẻ ngoài khá giống bọn Strider trong Half Life 2 với khả năng bắn từng loạt năng lượng trên diện rộng, gây khiếp đảm cho bất kỳ phương tiện cơ giới hay chiến binh nào; máy bay tàng hình Necris Nightsahde, rất tiện cho đánh úp hoặc quấy rối đội hình đối phương.

Không phải lúc nào bạn cũng được lận lưng đầy đủ các phương tiện cơ giới hay vũ khí hiện đại trên. Chính vì vậy, nếu lâm vào thế "tiến thoái lưỡng nan", bạn có thể dùng mánh giả chết để đánh lừa đối phương. Mặt khác, nếu phải dùng đến "tẩu kế" bạn có thể sử dụng chiếc ván bay có thể cải thiện tốc độ nếu bạn kết nối với các phương tiện cơ giới. Tuy nhiên, một khi điều khiển ván bay, khả năng cơ bản của nhân vật sẽ bị tạm khóa như sử dụng súng và đặc biệt là nếu trúng đạn, nhân vật sẽ bị té và đứng dậy rất lâu; bạn nên cân nhắc hoặc luyện tập thật thuần thục trước khi sử dụng chiếc ván này.

MẠNG LẦN ÁT ĐƠN

Tương tự phiên bản PS3 trước đây, phiên bản Xbox 360 hỗ trợ tối đa 16 người cùng nhau tranh tài qua mạng - ít hơn rất nhiều so với con số 64 của PC (bản cập nhật 1.2 tung ra vào 21/02 cho phép hỗ trợ 64 thay vì 32 người chơi như ban đầu). Tuy nhiên, điều này không làm UT 3 giảm nhiệt mà ngược lại dù chỉ mới chính thức có mặt tại Mĩ vào ngày 07/07 vừa qua nhưng số người tranh tài qua dịch vụ Xbox Live lúc nào cũng tấp nập!

Ngoài 5 bản đồ chơi và hai nhân vật mới được dành riêng, phiên bản Xbox

BẠN BIẾT KHÔNG?

- Mặc dù được quảng bá rộng rãi trên các phương tiện truyền thông nhưng trước những cơn bão lớn như Call of Duty 4, Halo 3, ngay tháng đầu tiên phát hành phiên bản PC của UT 3 chỉ bán được khoảng 34.000 bản; bản PS3 khả quan hơn đôi chút với 110.000 bản. Hy vọng tình hình sẽ sáng sủa hơn với bản Xbox 360.
- Để tải bộ công cụ tạo mod của UT 3 dành cho phiên bản PS3 bạn có thể vào đường link sau ***http://www.unrealtournament3.com:80/us/patches/ps3modtools.exe***
- Để cập nhật các mod mới của phiên bản PS3 bạn có thể vào trang web http://www.ut3mod.com/. Riêng các fan của bản PC có thể tham khảo và trao đổi thông tin các bản mod mới tại địa chỉ ***http://www.moddb.com/games/unreal-tournament-3***

ƯU

- Phần chơi mạng ổn định hơn phiên bản PS3.
- Tiết tấu chơi nhanh và hấp dẫn.
- Hỗ trợ chơi đơn thông qua kết nối trực tuyến và chia sẽ màn hình.

KHUYẾT

- Không cung cấp công cụ tạo mod như phiên bản PS3 và PC.
- Không hỗ trợ chuột và bàn phím như phiên bản PS3.

360 còn trội hơn hẳn bản PS3 trước đây (thường bị "lag" dù số ping tương đối thấp) về tính ổn định khi tranh tài qua mạng. Ngoài ra bản này còn cung cấp một bộ lọc server khá hiệu quả (tương tự PC và PS3) giúp người chơi chọn được mạng với kiểu chơi mà mình muốn. Đặc biệt hơn là dựa vào thành tích từng vòng đấu, bạn có thể biết được thứ hạng hiện thời của mình khi lựa chọn đối thủ ngang tầm để giao hữu hoặc tranh tài.

Ngoại trừ việc thừa hưởng server tốt và ít lag hơn, các game thủ Xbox 360 một lần nữa phải ngậm ngùi nhìn các tay súng trên PS3 được thử lửa trên chiến trường bằng chuột và bàn phím trong khi tính năng này vẫn chưa được Epic Games và Microsoft đoái hoài đến. Mặt khác, bộ công cụ tạo màn chơi như PS3 và PC cũng biến mất tăm. Công bằng mà nói, bộ công cụ tạo màn chơi đổi bằng 5 màn chơi độc quyền "hơi bị" đắt. Vì nếu có trong tay bộ công cụ này, game thủ Xbox 360 có thể ung dung thưởng thức nhiều bản đồ và mục chơi mới miễn phí và hấp dẫn hơn nhiều như các game thủ PS3 và PC đang tận hưởng.

HÌNH ÂM MIỄN CHÊ

UT3 sử dụng "cây nhà lá vườn" Unreal Engine 3 đang được ứng dụng khá rộng rãi trong nhiều game nổi tiếng trên thị trường hiện nay với nhiều công nghệ xử lý đồ họa tiên tiến như đổ bóng động (Advanced Dynamic Shadowing), hỗ trợ bộ đệm đổ bóng đến 16 mẫu, xử lý ánh sáng tiên tiến HDR (High Dynamic Range) 64 bit giúp tăng cường độ sáng và sự rực rỡ của vật thể, cùng các kỹ thuật quen thuộc như các phép ánh xạ tạo vân bề mặt Bump Mapping, Normal Mapping... Song song đó, cơ chế xử lý vật lý mới NVIDIA PhysX rất tiên tiến nên từ chiều sâu môi trường, độ chi tiết của nhân vật cho đến khả năng tương tác đều được tái hiện khá sống động. Điều làm người viết ấn tượng là với công nghệ "hầm hố" như vậy nhưng game hoạt động rất trơn tru trên cả đấu trường đơn và mạng. Chất lượng âm thanh cũng không có gì đáng phàn nàn do được đầu tư rất kĩ từ âm thanh mồ phỏng, lồng tiếng nhân vật đến nhạc nền đều bám rất sát diễn tiến game.

DUYỆT ĐI BẠN

Mặc dù còn khá nhiều hạn chế khi so sánh với hai đàn anh trên PS3 và PC nhưng với tiết tấu nhanh, sôi động, cách chơi đặc sắc và đặc biệt là hỗ trợ mạng cực tốt, Unreal Tournament 3 của Epic Games là lựa chọn không thể thiếu với những fan gạo cội và cả những ai yêu thích game hành động chơi mạng.

KIM THANH

Guitar Hero Aerosmith

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Dù không hề có thay đổi, cải tiến nào ngoại trừ phần nội dung chủ yếu để tôn vinh ban nhạc Aerosmith, nhưng GHA thừa độ "máu lửa" để bạn vừa được hòa mình cùng Rock, vừa tập dượt "cho nóng máy" trong khi chờ Guitar Hero: World Tour, đặc biệt nếu bạn là fan thực sự của Aerosmith.

GUITAR HERO AEROSMITH	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft
THỂ LOẠI	Âm nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	29/06/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	PS2, PS3, Xbox 360, Wii

Rock cùng Aerosmith

Khi phiên bản đầu tiên ra đời gần 3 năm trước, ít ai có thể nghĩ một game giải trí đơn giản, hướng đến phần đông game thủ "casual" như Guitar Hero lại gặt hái thành công rực rỡ. Thực tế đã chứng minh ngược lại, dòng game âm nhạc này nhanh chóng được coi như một hiện tượng trong khắp cộng đồng game thủ thế giới. Cho đến bây giờ, dòng game đã thực sự trở thành "con gà đẻ trứng vàng" cho hãng phát hành Activision, với các phiên bản cho mọi hệ máy, liên tiếp phát hành chỉ cách nhau có vài tháng.

Đương nhiên, chỉ với thời gian vài tháng như vậy, việc tung ra một phiên bản mới hoàn toàn với nhiều nâng cấp là điều bất khả thi. Do đó, Activision đã khôn ngoan tung ra các bản mở rộng xen kẽ các bản chính, để liên tục "hâm nóng nhiệt huyết chơi rock" của các game thủ. Và Guitar Hero: Aerosmith (GHA) chính là một phần mở rộng như vậy.

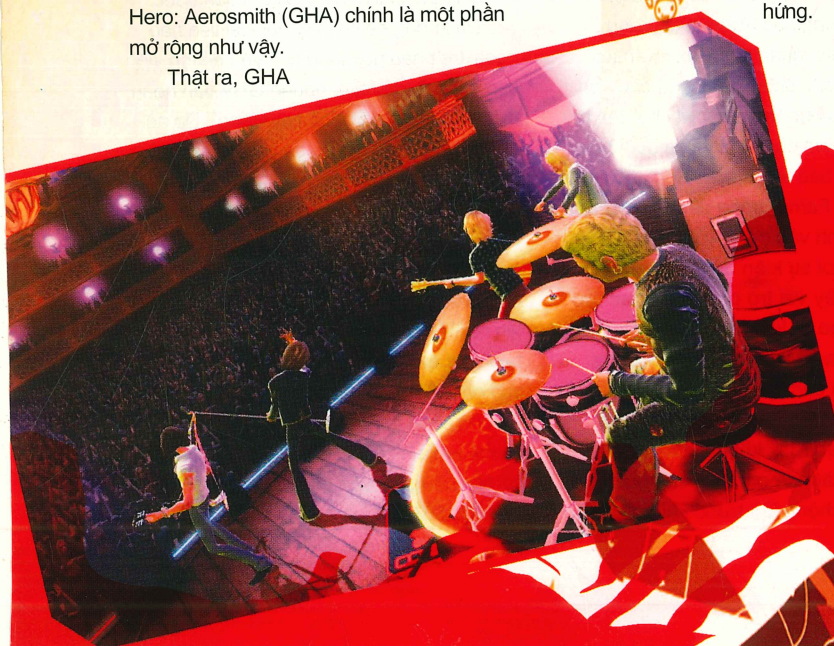
Thật ra, GHA không phải là bản mở rộng đầu tiên của dòng game. Trước đó, các game thủ đã được thưởng thức bản Guitar Hero Encore: Rock the 80s, vốn là bản mở rộng cho Guitar Hero II. Tương tự, lần này GHA là bản mở rộng của Guitar Hero III, và là tựa game thứ 2 sau khi thương hiệu Guitar Hero được Activision trao vào tay hãng phát triển Neversoft

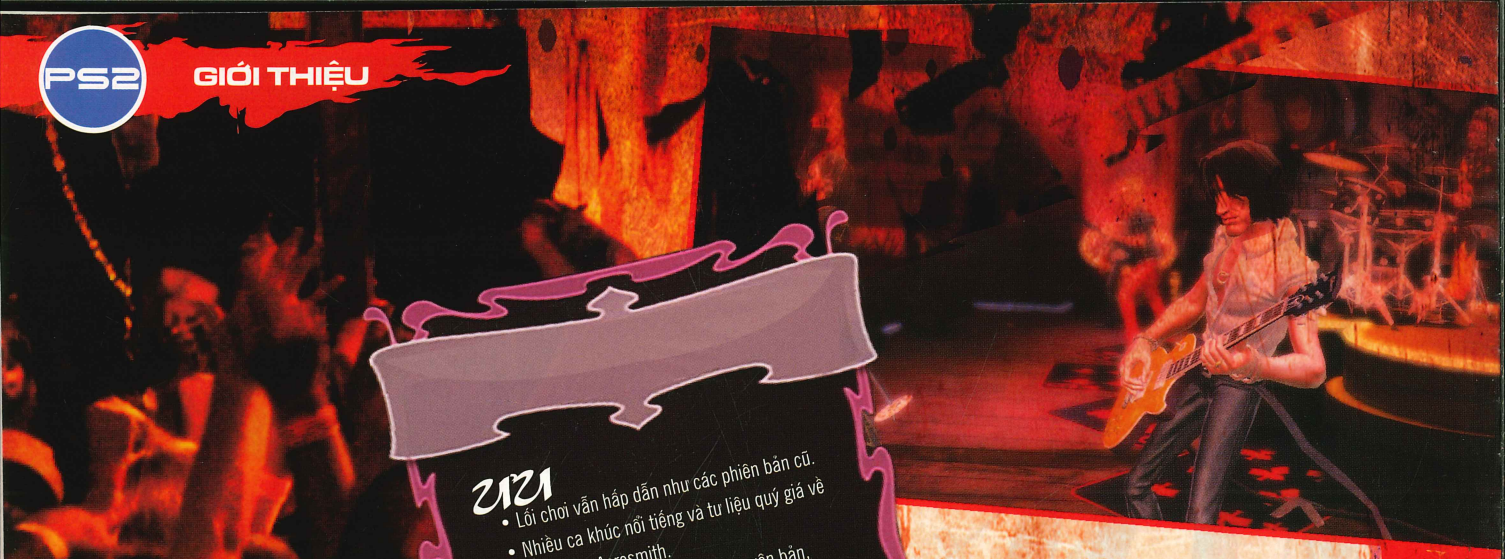
Lối chơi quen thuộc

Đúng với ý nghĩa một bản mở rộng, giao diện đồ họa và lối chơi của GHA hoàn toàn giống Guitar Hero III. Bạn vẫn dùng bộ điều khiển guitar quen thuộc, đóng vai tay guitar chính của một ban nhạc và chơi các ca khúc đậm chất rock. Cơ chế điều khiển chẳng có gì thay đổi. Vẫn là 5 nốt màu quen thuộc: xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam. Bạn phải bấm nút tương ứng trên cần đàn đồng thời nhấn "công tắc" Strum Bar trên thân đàn để tạo âm thanh khi các nốt màu này chạy trên màn hình.

Bạn bấm một nút cho ra từng nốt, bấm nhiều nút để tạo hợp âm, giữ các nút sau khi bấm để thể hiện các đoạn âm thanh ngân dài, lúc này bạn đẩy cần Whammy Bar sẽ tạo nên những hiệu ứng méo tiếng đầy chất ngẫu hứng.

Thỉnh thoảng sẽ xuất hiện các nốt màu mang hình ngôi sao. Nếu không bỏ sót nốt nào bạn sẽ tích lũy được điểm Star Power, khi kích hoạt sẽ được số điểm x2, x6 và x8 để gia tăng đáng kể lượng điểm ghi được khi chơi từng bài hát. Ngoài ra, chế độ này còn có công dụng "cứu nguy" cho bạn khi làm tăng nhanh thanh "máu" Rock Meter ở những phân đoạn quá khó, vì nếu để thanh này "chạm đáy", coi như bạn cũng "Song Over" luôn.





ƯU
- Lối chơi vẫn hấp dẫn như các phiên bản cũ.
- Nhiều ca khúc nổi tiếng và tư liệu quý giá về ban nhạc Aerosmith.
- Hầu hết các ca khúc đều là nguyên bản, không phải chơi lại (cover).

KHUYẾT
- Hoàn toàn không có cải tiến về lối chơi và đồ họa.
- Chỉ thực sự phát huy hết giá trị với các fan của Aerosmith.

Sàn diễn cho fan của Aerosmith

Không có bất kỳ thay đổi nào trong lối chơi, phần duy nhất khác biệt của GHA chính là nội dung của game, vốn là bản mở rộng nên chỉ tập trung một chủ đề chứ không dàn trải đa dạng như các bản chính. Còn nhớ bản mở rộng đầu tiên, Rock the 80s, có nội dung tập trung vào thể loại Glam Rock, Heavy Metal từng làm mưa làm gió trong thập niên 80. Tương tự, GHA cũng mang nội dung đặc thù, nhưng không tập trung vào một dòng nhạc, mà chỉ hướng đến ban nhạc duy nhất: nhóm Hard Rock cự phách Aerosmith.

Aerosmith không chỉ là ban nhạc hàng đầu cho thể loại Hard Rock mà đã trở thành một trong những "tượng đài bất hủ" của dòng nhạc này suốt từ những năm 1970 cho đến tận ngày nay. Họ bao gồm 5 thành viên: ca sĩ chính Steven Tyler, guitar lead Joe Perry, guitar đệm Brad Whitford, bass Tom Hamilton và trống Joey Kramer. Trong game, bạn sẽ chỉ vào vai Perry, Whitford hoặc Hamilton chứ không thể hóa thân vào Tyler hay Kramer, vì họ có chơi guitar đâu. Nhưng dù tập trung chủ yếu vào Aerosmith và các ca khúc nổi tiếng của ban nhạc này, GHA vẫn dành chỗ cho các ca khúc của các ban nhạc khác như Joan Jett, The Clash, The Kinks hay Run-DMC. Đây đều là những ban nhạc đã từng biểu diễn chung hay chịu ảnh hưởng phong cách từ Aerosmith. Toàn bộ game có tổng cộng 41 ca khúc, trong đó 25 ca khúc của Aerosmith, 5 ca khúc từ dự án ban nhạc riêng của Joe Perry và 12 ca khúc của các ban nhạc khác.

Diễn biến phần chơi cốt truyện (Career) của GHA cũng khá giống những phiên bản trước. Bạn cũng sẽ tạo một ban nhạc cho riêng mình, chọn một tay guitar có sẵn quen thuộc như Axel Steel, Judy Nails, Johnny Napalm hay Midori, ...Tuy nhiên, game sẽ không tập trung vào ban nhạc "ảo" của bạn mà sẽ kể về quá trình chơi nhạc của Aerosmith từ những năm đầu thành lập cho đến khi trở thành một trong những "tượng đài nhạc Rock" như ngày nay. Bối cảnh diễn ra lần lượt tại các địa điểm Aerosmith từng lưu diễn như trường trung học Nipmuc tại bang Massachusetts, quán bar Maxs Kansas City ở New York, show diễn giữa các trận đấu bóng bầu dục Super Bowl cho đến tận thủ đô Matxcova của Nga và cả buổi biểu diễn ngay tại bảo tàng Nhạc Rock (Rock & Roll Hall of Fame) trong đêm Aerosmith được vinh danh vào ngày 19/03/2001.

Tất cả mọi sự kiện đều gắn liền với Aerosmith, vậy vai trò của bạn nhạc "ảo" mà bạn đã tạo ra lúc đầu nằm ở đâu? Ban nhạc của bạn sẽ đi lưu diễn cùng Aerosmith tại các địa điểm trên, với vai trò là hát mở màn (một thông lệ trong các show nhạc rock khi các ban nhạc nhỏ, ít tiếng tăm sẽ chơi vài ca khúc "hâm nóng" không khí trước khi ban nhạc lớn xuất hiện và trình diễn). Tại mỗi địa điểm, bạn sẽ chơi khoảng 2 ca khúc "cover" từ các ban nhạc đã nói ở trên, trước khi Aeromith xuất hiện để bạn vào vai Joe Perry, biểu diễn những ca khúc "chính hiệu" Aerosmith.

Nếu là fan "ruột" của Aerosmith, chắc chắn bạn sẽ thích mê khi được tự tay thể hiện các ca khúc bất hủ của họ từ xưa đến nay như "Sweet Emotion" (1975), "Back in the Saddle" (1976), "Draw the Line" (1977), "Livin on the Edge" (1993)... cho đến ca khúc mới toanh "Dream On" mới ra đời năm 2007. Đặc biệt, ca khúc nổi tiếng hợp tác với ban nhạc hip-hop Run-DMC là "Walk This Way" cũng hiện diện, với đủ cả hai bản "rap hóa" và bản gốc.

Trở về với ban nhạc "ảo" của mình, bạn sẽ được "cover" những tác phẩm như "I Hate Myself for Loving You" của Joan Jett, "All Day and All of the Night" của The Kinks, "Always on the Run" của Lenny Kravitz hợp tác với Slash (cựu thành viên Guns n Roses và từng xuất hiện trong Guitar Hero III) hay "Sex Type Thing" của Stone Temple Pilots. Tuy nhiên, số lượng những bài hát này không đáng kể nên nếu bạn không thích Aerosmith thì sẽ thấy "bộ sưu tập" nhạc của GHA lần này kém hẳn cả về độ hấp dẫn và đa dạng thể loại như các phiên bản trước.

Dù không hề có thay đổi, cải tiến nào ngoại trừ phần nội dung chủ yếu để tôn vinh ban nhạc Aerosmith, nhưng GHA vẫn hoàn thành khá tốt vai trò "bản mở rộng". Do nội dung khá đặc thù, có lẽ game sẽ chỉ phát huy hết giá trị khi được nằm trong tay một fan thực sự của Aerosmith. Tuy nhiên, nếu bạn là một game thủ mê rock hay chỉ đơn giản là thích chơi Guitar Hero, thì cũng khó có thể từ chối cơ hội thử qua phiên bản GHA lần này. Game vẫn thừa độ "máu lửa" để bạn có thể vừa được hòa mình cùng Rock, vừa có thể tập dượt "cho nóng máy" trong khi chờ phần thứ 4, Guitar Hero: World Tour có thể sẽ ra mắt cuối năm nay với rất nhiều cải tiến đáng giá và hấp dẫn.

THANH LONG

CHÚC MỪNG
VinaGame

Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm
Trò Chơi Vina (VinaGame)
03 năm liền 2006 - 2007 - 2008 đoạt giải nhất

"Dịch vụ game online được yêu thích nhất"

do bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN bình chọn

MÊ CUNG KÝ ỨC

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	h.a.n.d
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/07/2008
ESRB	Everyone

Chocobo – chú "gà" quen thuộc của loạt game Final Fantasy đã được Square Enix ưu ái cho xuất hiện trên nhiều phiên bản game của riêng mình, từ thể loại đua xe như trong Chocobo Racing, giải trí nhẹ nhàng với Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, hay thể loại nhập vai pha trộn yếu tố thám hiểm mê cung (dungeon crawl) như Chocobo Dungeon. Chuyến thám hiểm gần nhất của Chocobo cách đây gần 10 năm với phiên bản Chocobo's Dungeon 2 phát hành năm 1999 trên PlayStation. Lần này, chú Chocobo quay lại trong một chuyến thám hiểm mê cung mới nhất mang tên Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (CD) trên Wii.

Khám phá mê cung Ký Ức

Chocobo, nhân vật chính trong game vẫn đang trên đường phiêu lưu đi tìm kho báu cùng với người bạn Cid của mình. Khi họ vừa tìm thấy viên tinh thạch Timeless Power huyền thoại thì một lần nữa lại bị bộ đôi Irma và Volg nẫng tay trên. Đúng lúc đó, một nguồn lực bí ẩn đã cuốn bay cả Chocobo lẫn Cid, đưa họ đến ngôi làng Lostime thuộc vùng đất Memoria. Dân cư của ngôi làng này đang sống một cuộc sống kỳ lạ, mọi ký ức của họ đều bị tiếng chuông của ngôi tháp The Bell of Oblivion giữa làng thao túng. Ít ai ngờ rằng, đứng đằng sau mọi việc là một thế lực ma quỷ đang muốn thâu tóm cả thế giới. Cùng với những người bạn như Shirma, Cid và Raffaello – cậu bé bí ẩn đến từ bầu trời, Chocobo lao vào một trận chiến mới, trận chiến giúp mọi người nhớ lại những ký ức đã bị lãng quên.

Game cung cấp 2 cách điều khiển, hoặc cầm dọc WiiRemote như thông thường, hoặc cầm ngang như một tay cầm cổ điển. Bạn cũng có thể sử dụng tay cầm Classic Controller để điều khiển game. Thao tác điều khiển tương đối dễ dàng qua một số nút bấm đơn giản, thậm chí tính năng cảm ứng độc đáo của bộ điều khiển máy Wii hầu như không được vận dụng vào game.

CD vẫn giữ cách chơi quen thuộc với nhân vật chính Chocobo phiêu lưu qua các tầng khác nhau của mê cung, chiến đấu với các quái vật dọc đường đi và cuối cùng hạ gục con trùm ở cuối mỗi mê cung. Mê cung mà bạn phiêu lưu trong game lần này chính là mê cung Ký Ức của mỗi người dân

ở ngôi làng Lostime, được khai mở bằng khả năng đặc biệt của cậu bé Raffaello. Các mê cung sẽ được thiết kế ngẫu nhiên để mỗi lần quay lại là một thiết kế mới, luôn tạo cảm giác mới mẻ. Cuối mỗi mê cung sẽ là một mảnh ký ức bị lãng quên để giúp mọi người hồi phục lại một phần trí nhớ của họ, đồng thời những ký ức này sẽ giúp đỡ bạn rất nhiều như mở ra các job mới, những tính năng mới. CD có cách chơi pha trộn giữa thời gian thực (real-time) và theo lượt (turn-based), với nhân vật di chuyển trong mê cung theo thời gian thực, nhưng khi đụng độ đối thủ sẽ chuyển sang theo lượt. Cách chơi đòi hỏi bạn phải tính toán cẩn thận mỗi khi bước vào các trận chiến chứ không phải chỉ đơn thuần "bấm nhanh là thắng".

Những mê cung ban đầu tương đối ít tầng và các đối thủ tương đối yếu nên bạn có thể giải quyết nhanh chóng, nhưng càng về sau mê cung càng đồ sộ và nhiều đối thủ "nặng ký" hơn. Với số lượng item được mang theo rất giới hạn, bạn hầu như không thể nào đủ các món đồ hồi máu, cũng như tính năng tự động hồi máu khá chậm không giúp ích nhiều khi phải đối đầu với các đợt tấn công dồn dập của đối phương. Nếu chẳng may bị chết thì tất cả tiền và vật phẩm của bạn sẽ mất hết, chỉ trừ những vật phẩm mà bạn đã trang bị cho nhân vật của mình. Do đó nên sử dụng item Teleport Wings một cách hợp lý để thoát khỏi mê cung mỗi khi nguy cấp nhất. Từ những vật phẩm thu thập được, bạn có thể dùng tính năng Forge của Freja để kết hợp, nâng cấp nhằm tạo ra những trang bị mạnh hơn.

Hệ thống job đầy thú vị và quen thuộc của dòng game Final Fantasy cũng được đưa vào game thông qua hệ thống job khác nhau mà chú Chocobo có thể lựa chọn trước khi bước vào mỗi mê cung. Từ những ký ức giúp mọi người hồi phục, bạn sẽ mở khóa được các job quen thuộc như Knight, White Mage, Black Mage, Thief hay Ninja. Mỗi job sẽ có ảnh hưởng riêng đến các chỉ số của Chocobo cùng với các kỹ năng đặc biệt đi kèm với job đó. Ví dụ, Knight giúp tăng sức mạnh những đòn tấn công vật lý cũng như cung cấp các tuyệt chiêu cận chiến mạnh mẽ, Black Mage giúp trị những quái vật "cứng đầu", trong khi White Mage với khả năng hồi phục máu nhanh hoàn toàn thích hợp cho những mê cung rộng lớn về sau. Tùy tính toán của bạn, việc lựa chọn một job ban đầu sẽ có ảnh hưởng rất lớn đến cả chặng đường phiêu lưu.

Các trận đấu bài Pop-Up Duel quen thuộc từ phiên bản Final Fantasy Fables: Chocobo Tales tiếp tục phát huy sự hấp dẫn trong CD. Các lá bài thu thập được từ các mê cung sẽ làm mạnh dần bộ bài của bạn và khi cảm thấy đủ tự tin, bạn có thể thi đấu online với những người chơi khác qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection.

Đồ họa trong CD không mang vẻ đẹp bóng bẩy, hoành tráng mà chinh phục mọi người bằng phong cách thiết kế đậm nét Final Fantasy. Các nhân vật từ Chocobo cho đến Cid, Shirma hay các con quái vật đều toát lên vẻ đặc trưng quen thuộc của thế giới huyền ảo này. Thị trấn Lostime được thiết kế khá đẹp mắt, tương tự như kinh thành trong Final Fantasy: My Life as a King phát hành cách đây ít lâu trên WiiWare. Chỉ có một điểm có thể phàn nàn là các mê cung thiết kế hơi đơn điệu và có nhiều điểm giống nhau, có lẽ các nhà phát triển chưa chú trọng lắm đến mảng này.

Âm thanh trong CD vẫn là những bài nhạc vui tươi quen thuộc được sử dụng lại, tạo cảm giác thân quen ngay từ những giai điệu đầu tiên. Phần lồng tiếng cũng được đưa vào, tiếc là chưa trùng khớp với cử động môi của các nhân vật nên tạo cảm giác khó chịu cho người chơi.

Mê cung rộng mở

Lại một chuyến phiêu lưu mới và lần này chú Chocobo tiếp tục chinh phục mọi người bởi lối chơi nhẹ nhàng, đơn giản nhưng không kém phần hấp dẫn. Lối vào mMê cung Ký Ức đã rộng mở, vậy bạn còn chần chừ gì mà không cùng Chocobo bắt đầu chuyến thám hiểm kỳ thú!

NGUYÊN QUÂN

ƯU:

- Lối chơi nhẹ nhàng, đơn giản nhưng hấp dẫn.
- Hệ thống job cho phép tùy chọn phong phú cho nhân vật.
- Hỗ trợ các trận đấu bài Pop-up Duel online qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection.

KHUYẾT:

- Không ứng dụng nhiều tính năng cảm ứng của bộ điều khiển máy Wii.
- Phần lồng tiếng chưa khớp.

NHỮNG NGƯỜI YÊU GOLF

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

WE LOVE GOLF!

Tính năng cảm ứng tuyệt vời của hệ máy Wii quả là rất lý tưởng cho các tựa game thể thao thiên về tay như tennis, bóng bàn, bóng chày, boxing và đặc biệt là đánh gôn (golf). Game thủ Wii đã từng thưởng thức cách game đánh golf rất hay như phần chơi trong bộ Wii Sports hay loạt game Super Swing Golf của Tecmo, lại tiếp tục có thêm sân chơi mới với We Love Golf! (WLG) của "bộ đôi" phát triển/phát hành Camelot và Capcom.

Camelot là hãng game không phải "tay mơ" trong việc phát triển các tựa game thể thao và đặc biệt, rất "có duyên" với Nintendo. Camelot chính là nơi khai sinh tựa game đầu tiên của thương hiệu Hot Shots Golf dành cho PlayStation và cũng chính là tác giả các tựa game Mario Golf và Mario Tennis cho máy GameCube và Gameboy Advance.

WE LOVE GOLF!	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Camelot Software Planning
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	15/07/2008
ESRB	Everyone

Cơ chế cảm ứng khá hoàn chỉnh

Cơ chế cảm ứng, mô phỏng động tác chơi golf của WLG về cơ bản không mấy khác so với các game cùng thể loại trên Wii. Bạn cũng cầm chiếc Wii Remote, đứng song song với màn hình, và hướng đầu tay cầm xuống dưới. Khi bấm giữ nút A (hay nút B nếu bạn muốn vung

thử gây), một con trỏ trên màn hình sẽ di chuyển dựa theo độ vung tay lấy đà của bạn, thể hiện độ mạnh yếu của cú đánh sắp thực hiện. Khi đạt đến sức mạnh cần thiết, bạn chỉ cần vung mạnh tay cầm theo chiều ngược lại để đánh bóng.

Về tổng thể thì chỉ đơn giản như vậy, nhưng chi tiết hơn thì WLG cũng có những điểm khá đặc thù. Trên thanh trạng thái thể hiện sức mạnh cú đánh, sẽ có một điểm mốc, mà khi đạt được, bạn sẽ đánh trái bóng đến một khoảng cách tối ưu nhất. Ngoài con trỏ thể hiện lực đánh của bạn (mang hình chiếc Wii Remote), khi bạn vung tay lấy đà, sẽ xuất hiện thêm một con trỏ thứ 2 cũng bắt đầu chạy theo.

Điểm khác nhau giữa 2 con trỏ này là con trỏ bạn điều khiển có thể vung vượt quá điểm mốc để tạo một cú đánh cực mạnh. Con trỏ thứ 2 khi đã chạm đến mốc đó, sẽ lập tức chạy ngược về điểm xuất phát. Nhiệm vụ của bạn lúc này là phải vung ngược tay lại, canh đúng thời điểm con trỏ 2 chạm điểm xuất phát để thực hiện được một đường bóng tốt. Nếu vung quá nhanh, chưa về đến mốc thì bóng lệch phải; còn vung quá chậm, vượt qua mốc thì bóng lệch trái. Nói chung, cơ chế canh lực này khá lạ, cùng với phần hướng dẫn chơi chưa được chi tiết lắm nên có thể bạn sẽ phải luyện tập đôi chút mới có thể nắm vững cách điều khiển những cú đánh của mình.

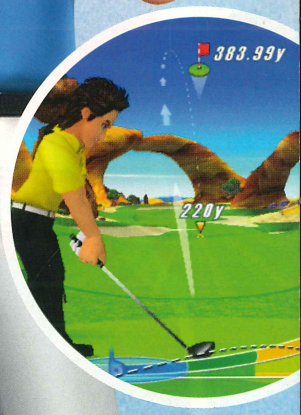
Điều hấp dẫn là các thao tác cảm ứng của game chưa dừng lại ở đó. Nếu hướng đầu Wii Remote xuống đất bạn sẽ vào tư thế đánh, nâng dần cần điều khiển lên bạn sẽ quan sát được điểm rơi của bóng, cao hơn nữa sẽ là toàn cảnh lỗ golf bạn đang chơi theo góc nhìn từ trên cao. Những lúc này, bạn còn có thể di chuyển đường rơi của bóng theo nhiều hướng, từ đó biết được độ lồi lõm của địa hình trong khu vực đó như thế nào. Chưa hết, xoay Wii Remote trong tay cũng đồng nghĩa với việc bạn xoay gậy golf, tùy góc độ mà bạn sẽ tạo được những cú đánh "lái bóng" sang trái hay sang phải.

Tuy nhiên, không phải thao tác nào trong WLG cũng thuận tiên cho người chơi. Nếu muốn thực hiện các cú đánh xoáy Top Spin (xoáy tới) và Back Spin (xoáy ngược), bạn phải nhấn giữ phím 1 hoặc 2. Điều này có thể gây khó chịu và vướng víu khi thực hiện động tác đánh vì khi đó, bạn phải dùng cả 2 ngón cái ở 2 tay để giữ nút A và nút 1 (hoặc 2). Phải chi hãng sản xuất cho phép kích hoạt một lần (chỉ bấm một lần để chọn) cho đỡ phức tạp và vướng tay hơn nhỉ?

Những kiểu chơi mới lạ

WLG vẫn có các chế độ chơi truyền thống như Training để luyện tập, Tournament đưa người chơi tham gia nhiều giải đấu tại các sân golf khác nhau, Strokes đòi hỏi có tổng số gậy ít nhất trong một loạt lỗ liên tiếp và Chaacter Match cho phép "một chọi một" với các nhân vật máy, nếu thắng sẽ "mở" luôn nhân vật đó để bạn sử dụng. Bên cạnh đó, game cũng không quên giới thiệu những kiểu chơi rất riêng và không "đụng hàng" với các game đối thủ khác.

Đầu tiên là mục chơi Ring Shot. Trong phần chơi này, bạn vẫn phải hoàn thành các lỗ golf với tổng số gậy bằng hoặc dưới số lượng quy định. Tuy nhiên, ở mỗi lỗ, game lại đặt rải rác trong khu vực những vòng tròn 7 sắc cầu vồng, và bạn bắt buộc phải đánh bóng sao cho lọt trong phạm vi những cái vòng đó. Điều khó khăn là càng về sau, những chiếc vòng này lại ở những vị trí rất oái oăm và phức tạp, chẳng hạn như nằm giữa các hố cát hay bên rìa sân bóng, nói chung là những khu vực đầy "nguy hiểm" mà khi đấu bình thường, chẳng "ma" nào muốn đánh bóng vào. Chính vì vậy, phần chơi này đòi hỏi bạn phải suy tính đường đi nước bước rất kỹ, cũng như cần có độ chính xác cao trong từng cú đánh mới có thể vượt qua. Chỉ cần bỏ lỡ chỉ 1 vòng, hoặc không thể đưa bóng vào lỗ trong số gậy quy định, bạn sẽ thua ngay lập tức.



ƯU ĐIỂM:

- Hầu hết thao tác đều tận dụng tốt tính năng cảm ứng
- Một số kiểu chơi khá lạ và hấp dẫn
- Tái ngộ những nhân vật quen thuộc của Capcom

KHUYẾT ĐIỂM:

- Hơi bất tiện khi lựa chọn Top Spin và Back Spin
- Không hỗ trợ nhân vật Mii khi chơi đơn
- Các kiểu chơi nhiều người không đa dạng bằng chơi đơn

Kiểu chơi thứ 2 là Target Golf. Lần này thay vì những chiếc vòng 7 sắc là những tấm bia đặt trên đường đánh bóng. Nhiệm vụ của bạn là đánh bóng sao cho nó bay đến và dừng lại trong phạm vi những tấm bia đó để ghi điểm. Đương nhiên, vị trí càng gần tâm thì điểm ghi được càng cao. Cứ như vậy, trong tổng cộng 10 cú đánh theo quy định, ai ghi được tổng điểm càng cao thì càng giỏi. Hơn nữa, bạn có thể lựa chọn vị trí đánh từ mức xuất phát, từ ngay giữa sân, tiếp cận ngay gần khu Green (chứa lỗ golf) hay khi dùng gậy Putt đẩy bóng vào lỗ.

Kiểu chơi thứ 3, với tên Near Pin Contest, cũng như Target Golf, không yêu cầu bạn nhất thiết phải đưa được bóng vào lỗ. Ngược lại, nhiệm vụ của bạn là, chỉ bằng một cú đánh, phải đưa được bóng đến càng gần lỗ càng tốt (lọt luôn vào lỗ là tốt nhất). Cứ như vậy, trong 9 hoặc 18 lỗ (tùy bạn chọn), hãy cố gắng có tổng khoảng cách càng ngắn càng tốt. Đặc biệt hơn, trong phần chơi này, các sân golf có hình dáng khá đặc biệt và thú vị khi mang bối cảnh của một hòn đảo hình đầu lâu khá ghê rợn, hay có những lớp cỏ được cắt tỉa thành hình đủ các loại trái cây, hoa quả rất dễ thương.

Không chỉ chơi đơn, WLG còn cho phép tối đa đến 4 người chơi cùng một máy hoặc kết nối Wi-Fi để bạn lên mạng so tài cùng các tay golf khác. Đặc biệt, chỉ trong chế độ chơi nhiều người, bạn mới có thể đưa nhân vật Mii của mình vào game. Chiêm ngưỡng chàng (hay nàng) Mii của bạn trong WLG khá là buồn cười, vì game chỉ "nhập khẩu" cái đầu, trong khi thân mình vẫn thể hiện theo kiểu tả thực như các nhân vật của game, nên tạo ra một sự kết hợp khá kỳ quái và rất hài hước. Tuy nhiên, phần chơi nhiều người lại thiếu mất 2 kiểu chơi Target Golf và Ring Shot, và thay vào đó là cách chơi tính điểm theo từng lỗ Skins Match hay Match Play, vốn không mấy mới mẻ. Quả là khá đáng tiếc!

Tương tự Hot Shots Golf và Super Swing Golf, WLG sử dụng chế độ đồ họa 3D nhưng mang phong cách Anime/Manga đậm nét. Hình ảnh trong game đầy màu sắc rất sống động, đặc biệt các nhân vật rất dễ thương với những trạng thái hành động, biểu cảm rất đa dạng. Chưa hết, khi chơi game, bạn sẽ được gặp các nhân vật rất quen thuộc đến từ các game khác của Capcom như Chun Li, Ryu và Ken từ Street Fighter, Jill Valentine từ Resident Evil, Zack (Zack & Wiki), Apollo Justice (Apollo Justice: Ace Attorney) hay cô nàng cánh dơi Morrigan của dòng game Darkstalkers. Dĩ nhiên, những nhân vật cũng được thể hiện theo phong cách nhí nhảnh của WLG, nên sẽ tạo cảm giác dù quen nhưng vẫn mới lạ.

Dù là tên tuổi hoàn toàn mới trong dòng game đánh golf nhưng nhờ một đội ngũ đã có quá nhiều kinh nghiệm trong thể loại này, WLG thực sự là một game thể thao đáng giá khi biết kết hợp phong cách truyền thống cùng những yếu tố mới mẻ. Hơn nữa, game tận dụng hầu như triệt để tính năng cảm ứng của Wii nên chắc chắn khó có thể bỏ qua đối với các game thủ sở hữu hệ máy này. Nếu phần chơi nhiều người cũng có đầy đủ các kiểu chơi như phần chơi đơn thì game sẽ càng tuyệt hơn!

PHƯƠNG MAI

THÚ NUÔI

Bạn đồng hành tin cậy của kỳ sĩ

Thị trường giải trí công nghệ vốn đa dạng với nhiều thể loại game online lẫn game offline phong phú thể loại từ kiếm hiệp cổ trang cho tới hiện đại tân thời. Game thủ ngày nay dễ dàng chọn lựa cho mình loại game yêu thích. Phong Thần là một trong những game chiến thuật trực tuyến được người chơi yêu thích trong hai năm qua. Gần đây, Phong Thần vừa cập nhật một tính năng đặc trưng chưa từng có trước nay được game thủ nồng nhiệt đón nhận, đó chính là hệ thống **Thú nuôi** khá độc đáo.

Thú nuôi đã đến!

Một trường thành uy nghiêm lạnh lẽo. Một khu rừng hoang vu băng giá cùng vô số những yêu quái, cừu nhân luôn đe dọa, tưởng chừng như có thể nuốt chửng các chàng kỳ sĩ thân yêu suốt cuộc phiêu lưu đầy mạo hiểm trong Tam Giới. Giờ đây, trong cuộc hành trình ấy các kỳ sĩ không còn đơn thương độc mã nữa, họ đã có bạn đồng hành cùng giương oai dụng võ, đồng tâm hiệp lực tương trợ lẫn nhau vượt qua khó khăn. Loài thú nuôi xinh xắn và tinh nhạy sẽ trở thành người bạn thân luôn trung thành và sẵn sàng cứu nguy, dự đoán mọi tình huống xấu có thể xảy đến với thân chủ. Sự xuất hiện của Lộc Phi Phi, Tuyết Linh Thử... đã khoác lên các thành thị trong Tam Giới một màu áo mới, khiến cuộc sống nơi đây thêm vui tươi, rộn ràng.

Vai trò của người bạn đồng hành

Lộc Phi Phi,Tuyết Linh Thử là những thú nuôi dễ thương và đa tài. Chúng sẽ hỗ trợ tối đa cho thân chủ trên con đường hành tẩu.

Hệ thống thú nuôi trong game Phong Thần

Thú cưng xinh xắn là mơ ước của game thủ

Từ khả năng nhận vật phẩm hay thanh lý vật phẩm, dự báo những lãnh địa không an toàn đến việc khôi phục linh lực, thú nuôi sẽ đảm đương một cách "chuyên nghiệp" qua 2 kỹ năng đặc biệt của chúng. Đó là kỹ năng Linh thú tu luyện và Linh thú hộ chủ có thể hỗ trợ người chơi một cách tối ưu trong quá trình bôn tẩu giang hồ.

Thú nuôi - đề tài nóng hổi của diễn đàn

Đã từ lâu, diễn đàn Phong Thần (http://diendan.zing.vn/phongthan) là nơi để các kỳ sĩ chia sẻ, trao đổi tất cả những câu chuyện buồn vui. Chủ đề "thú nuôi" cũng là một trong các đề tài mà các bạn tranh luận sôi nổi. Từ việc làm thế nào để sở hữu thú nuôi, các kỹ năng chăm sóc, nuôi dưỡng thú nuôi, trao đổi mua bán… Quả thật nơi đây là mảnh đất lý tưởng cho "anh em" hàn thuyên tâm sự. Thông qua đó, các kỳ sĩ sẽ sưu tập những thông tin bổ ích cho mình để có thể nuôi dưỡng thú tốt nhất.

Một game thủ Phong Thần, anh ***Phục Hận*** chia sẻ: *"Thú nuôi giúp tôi tỉnh táo để có thể quyết định sáng suốt trong từng nhiệm vụ. Trong quá trình hành tẩu, thú nuôi giúp tôi nhặt những vật phẩm có giá trị. Đặc biệt là nó báo cho tôi biết những chiến trận, những yêu tinh ẩn nấp, rình rập xung quanh. Điều này rất hữu ích cho mỗi kỳ sĩ".* Kỳ sĩ Phong Thần ***Dragonredyel*** nói thêm: *"Tôi thích kỹ năng nhặt đồ với phục hồi sinh lực cho chủ nhân của thú nuôi. Nhiều bạn cũng đã dùng thú nuôi để nhặt đồ khi đánh quái, thật tiện lợi và thú vị".*

Với các nữ game thủ thì họ lại rất yêu thích thú nuôi ở nét nghộ nghĩnh và đáng yêu, biết lắng nghe và giải bày tâm sự cùng chủ. Những lời động viên kịp lúc như: "Chủ nhân giỏi lắm đấy", "Thân chủ ơi cố lên"... như tiếp thêm sức mạnh và niềm vui cho người chơi trên mỗi trận địa hiểm trở, gian nguy.

Dù chỉ là một sự thích thú hay đam mê thực thụ, thì nuôi thú trong game cũng giúp game thủ tìm thấy niềm vui và hạnh phúc trong thế giới lung linh, huyền dịu của Phong Thần.

Làm sao sở hữu thú nuôi?

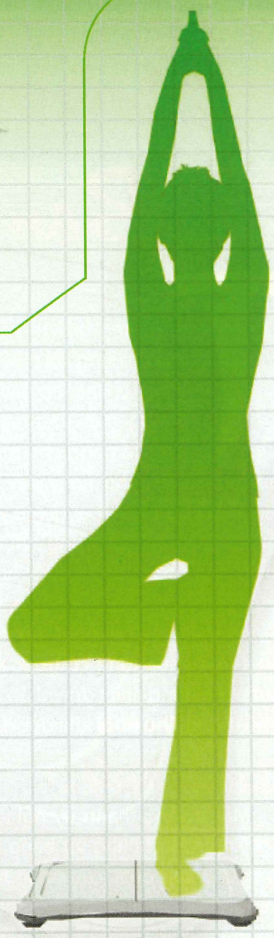
Chỉ cần chuẩn bị 60 linh nguyện và 100 vạn lượng, đến gặp Thầy tướng số (214, 195) tại Triều Ca, game thủ có thể sở hữu 1 thú nuôi cho mình. Khi mở giao diện trạng thái F3, sẽ xuất hiện chức năng mới, đó là chức năng nuôi thú. Thông tin chi tiết về thú cưng và cách nuôi dưỡng có thể tham khảo chi tiết tại trang chủ Phong Thần: http://phongthan.zing.vn.

Cuộc phiêu lưu nào cũng đầy gian nguy, hiểm hóc. Nhưng bên cạnh đó, những niềm vui và bạn đồng hành thân thiết cũng đang chờ bạn. Hãy "tậu" cho mình một thú cưng như ý và tự tin cùng người bạn thân cận nhất giành lấy chiến thắng vẻ vang, thay đổi lịch sử nào.

Minh Tâm

Thú nuôi đang hành tẩu

Hệ thống thú nuôi trong game Phong Thần

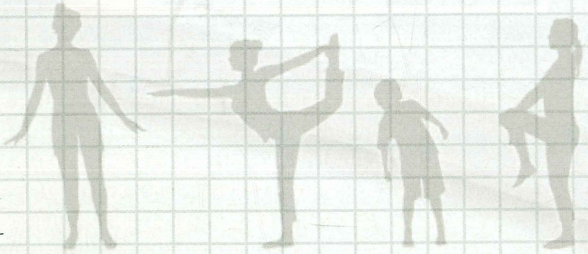


Wii Fit™

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

WII FIT

PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	19/05/2008
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii



Trong khi Sony và Microsoft đang sân si nhau từng chút bằng việc phải cắt giảm giá bán máy hoặc giành giật từng tựa game độc quyền chỉ để có được vị trí thứ hai trong cuộc đua tam mã, các quan chức the Big N (Nintendo) lại ung dung nhìn tiền chảy vào túi mình (dù hệ máy Wii của họ phát hành trễ nhất so với PS3 và Xbox 360) khi Wii đang dẫn đầu ấn tượng với doanh số bán tính đến cuối tháng ba vừa qua là hơn 24 triệu máy.

TẬP THỂ DỤC BẰNG Wii

Tất nhiên công thức làm nên thành công của Wii thì đã quá rõ, ngoài giá bán cực kỳ cạnh tranh, chiến dịch quảng bá chuyên nghiệp... còn phải kể đến đầu game dành cho hệ máy này rất đa dạng, lạ mắt và đặc biệt là không quá kén người chơi. Wii Fit – sản phẩm nằm trong loạt game Wii (Wii Series) - là trường hợp điển hình. Đúng như những gì mà huyền thoại sống của làng game - Shigeru Miyamoto - tuyên bố trước khi trò chơi này ra đời: "Với Wii Fit, chúng tôi sẽ cho mọi người thấy công nghệ game có thể ứng dụng ở những lĩnh vực khác ngoài giải trí". Vậy Wii Fit hoạt động như thế nào? Đâu là nguyên nhân khiến trò chơi này luôn trong tình trạng "cháy hàng" ở nhiều quốc gia trên thế giới?

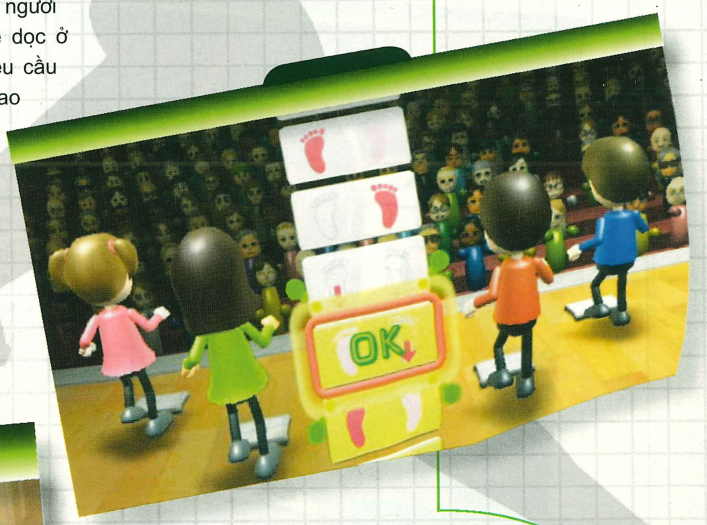
Nổi bật nhờ phụ kiện kèm theo

Đây vẫn là bộ tuyển tập bao gồm nhiều trò chơi nhỏ tương tự như hai đàn anh Wii Sports và Wii Play trước đây với nội dung là hướng dẫn người chơi những bài tập thể dục đơn giản. Tuy nhiên, điểm khác biệt của Wii Fit là để chơi bạn cần một tấm thảm không dây có diện tích đủ để đứng hoặc chống hai tay lên. Cần lưu ý là tấm thảm này được thiết kế cho những

người có trọng lượng từ 136kg trở xuống đối với khu vực châu Á; những khu vực khác con số này khoảng 150kg.

Điều thú vị là ngay từ lần đầu khởi động vào trò chơi hấp dẫn này, bạn phải khai báo về chiều cao, số tuổi, giới tính, trọng lượng quần áo mặc trên người và đặc biệt là cân nặng (việc này sẽ do tấm thảm Wii Balance Board đảm nhận). Từ đây, game sẽ tự tính toán và hiển thị chỉ số hình thể (BMI – Body Mass Index) của bạn và bạn có thể biết được mình đang bị thiếu ký, bình thường, dư ký hoặc béo phì để đề ra kế hoạch tập luyện thích hợp nhằm đạt BMI lý tưởng. Độc đáo của Wii Fit nằm ở chỗ bạn có thể đăng ký lịch tập luyện theo ngày, tháng, năm để máy ghi nhận và tiến hành giám sát, nhắc nhở. Nếu lịch luyện tập quá khắt khe, máy sẽ hỏi xem bạn đã cân nhắc kỹ lưỡng chưa để tránh bị quá sức, ảnh hưởng không tốt đến sức khỏe. Những chi tiết này cho thấy nhà sản xuất đầu tư, nghiên cứu tâm lý khách hàng rất cặn kẽ.

Toàn bộ nội dung của Wii Fit hơn 40 bài tập thể dục và được chia làm 4 thể loại khác nhau để người chơi tùy chọn bao gồm Yoga, Aerobics (thể dục nhịp điệu), Strength Training (luyện tập thể lực) và Balance Games (trò chơi cân bằng). Mỗi thể loại đều đòi hỏi người chơi phải vặn vẹo cơ thể theo những yêu cầu rất khắt khe. Tất nhiên, để tránh người chơi gian lận hoặc tập sai quy cách, nhà sản xuất đã tính toán rất chính xác để tấm thảm Wii Balance Board có thể cảm nhận được sự thay đổi trọng tâm của người tập để "thấy được" các động tác mà bạn đang thực hiện (tay chân, hông đùi, đầu...). Đơn cử như bài tập Lunge của phần Strength Training, người chơi phải đặt chân trụ luôn vững ở góc 90 độ, trong khi chân sau duỗi thẳng và khụy gối theo đúng nhịp của huấn luyện viên trên màn hình. Khi bắt đầu quá trình tập, máy sẽ quan sát người chơi bằng một biểu kế dọc ở góc phải màn hình. Yêu cầu đặt ra là bạn phải tập sao cho thanh chạy đặt trong biểu kế này luôn nằm trong khoảng cách cố định (ở giữa biểu kế trở lên). Nếu thao tác không chính xác, bạn sẽ khó lòng vượt qua khoảng cách trên; nghĩa là phải thực hiện lại động tác sai.



Nếu để ý bạn sẽ nhận ra tất cả bài tập này thực hiện đúng sẽ làm mỏi cơ, hoặc chóng mệt; mới "chào sân" bạn sẽ thấy thực hiện trọn vẹn các bài tập này là điều không thể. Đây là lý do mà ban đầu game chỉ cho phép người chơi tập ở cấp độ thấp nhất (beginner). Dần dà, qua thời gian tích lũy (mỗi bài tập đúng và sớm của bạn sẽ được máy ghi nhận qua chức năng "Fit Bank"), bạn sẽ mở khóa thêm các cấp độ mới, song song đó là các bài tập mới với độ phức tạp ngày càng tăng. Nhằm động viên tinh thần tập luyện bền bỉ của bạn, các huấn luyện viên ảo sẽ không ngừng cổ vũ hoặc đưa ra lời khen ngợi mỗi khi bạn thực hiện tốt các động tác và vui vẻ nhắc nhở khi làm sai. Không khí thân thiện này giúp người chơi tránh được cảm giác gò bó, đơn điệu, nhàm chán.

Ưu khuyết đan xen

Không giống như hầu hết các game trên Wii hiện nay, Wii Fit không có hẳn mục chơi nhiều người riêng biệt để game thủ có cơ hội cùng tham gia tập luyện với nhau. Số trò chơi có thêm tính năng này trong Wii Fit lại quá ít, và chỉ ghi nhận thông tin cho người chơi đầu tiên thay vì cả hai. Đây thực sự là điều đáng tiếc. Bởi nếu hỗ trợ chức năng sáng giá này chắc chắn số bản Wii Fit tiêu thụ được sẽ còn nhiều hơn. Ngoài ra, việc buộc người chơi phải "rướn mắt" quan sát màn hình chơi thường xuyên với một số bài tập như Push-up and Side Plank (hít đất), Downward-Facing Dog... cho thấy Wii Fit chưa phải là sản phẩm hoàn hảo lắm nếu xét về tính tiện dụng.

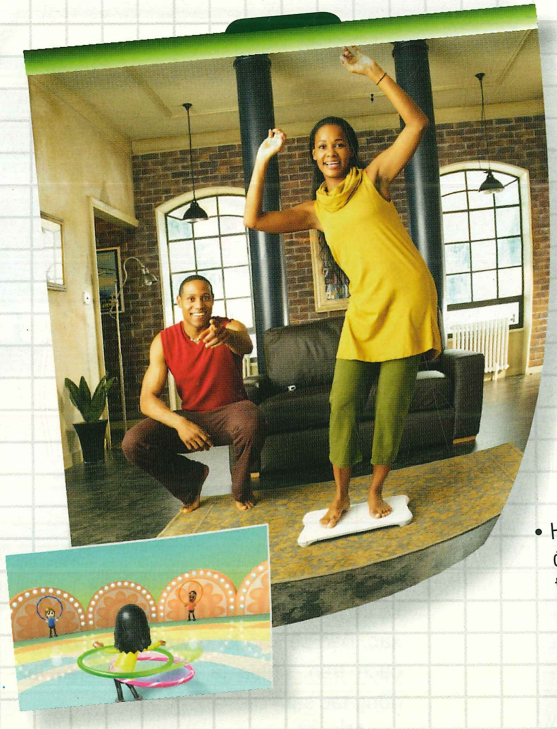
Do được xây dựng với mục đích luyện tập và giải trí nên chất lượng đồ họa của Wii Fit không quá cầu kỳ, không tích hợp nhiều công nghệ đồ họa phức tạp. Bù lại việc sử dụng các nhân vật Mii làm cổ động cho các bài tập được thể hiện khá sinh động và vui nhộn. Nhạc nền của Wii Fit được lựa chọn phù hợp với nội dung các bài tập.

Đáng để chơi?

Nếu nhìn ở góc độ ứng dụng công nghệ vào việc luyện tập thể dục như Shigeru Miyamoto đã đề cập, quả thật Wii Fit đã tiến một bước rất xa nếu so sánh với bất kỳ trò chơi điện tử nào trên thị trường hiện nay. Tất nhiên, Wii Fit không phải là công cụ "giảm béo" thần kỳ (bởi điều này còn phụ thuộc rất nhiều yếu tố như giờ giấc sinh hoạt, thực đơn hàng ngày của bạn), nhưng việc sử dụng nó để rèn luyện cơ thể trong thời gian rảnh rỗi hoặc khởi động chào ngày mới quả không phải là ý kiến tồi chút nào.

XUÂN YẾN

• Bạn có thể tham khảo sản phẩm tại HALO (82 Pasteur, Q.1 TP Hồ Chí Minh, ĐT (848) 9141494) và các cửa hàng chuyên game khác.



CÓ THỂ BẠN CHƯA BIẾT

- Tính đến ngày 31/05/2008, chỉ riêng tại quê nhà Nhật Bản, Wii Fit đã bán được hơn 2 triệu bản và liên tục có mặt trong top 10 game bán chạy nhất tại đây.
- Tại Anh, những hàng người dài đã xuất hiện bên ngoài các địa điểm bán game trước giờ mở cửa vào ngày phát hành trò chơi (25/06) để mong sở hữu Wii Fit sớm nhất. Theo ước tính của Woolworths – hệ thống cửa hàng bán lẻ và phân phối lớn nhất tại Anh, cứ mỗi phút lại có 90 bản Wii Fit được bán ra dù giá không hề rẻ (120USD). Quản lý giao dịch của Woolworths nhận xét rằng đây là một bước đột phá trong ngành công nghiệp game, một sự kiện làm thay đổi hướng đi của thị trường, bởi một trò chơi không hướng tới các game thủ "hardcore" mà lại được tiêu thụ với số lượng lớn như vậy. Đây cũng là lý do giúp trò chơi có mặt ở vị trí thứ sáu trong lịch sử dựa theo số liệu của ChartTrack (công ty nghiên cứu thị trường của Anh) và ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association).
- Ngoài trò chơi Wii Fit, tấm thảm Wii Balance Board còn nhận được rất nhiều sự tán dương và lời ngỏ ý hỗ trợ ở những trò chơi sau của nhiều nhà thiết kế, hãng phát hành nổi tiếng. Motomu Toriyama, đạo diễn kiêm tác giả kịch bản của Final Fantasy XII: Revenant Wings và Final Fantasy XII, cho biết đặc biệt quan tâm đến Wii Fit trong buổi phỏng vấn với IGN. Tuy nói rằng hiện ông vẫn chưa có kế hoạch về việc ứng dụng tấm thảm độc đáo này cho loạt game Final Fantasy nhưng cũng ngụ ý thêm trong tương lai chắc chắn sẽ có nhiều trò chơi tận dụng đặc tính "có một không hai" này của Wii Balance Board.
- Hình dạng và cách hoạt động của Wii Balance Board (WBB) được so sánh với Joyboard của Amiga được phát hành trên hệ Atari VCS vào năm 1982. Tất nhiên, do hạn chế về công nghệ và kĩ thuật ở thời điểm đó nên Joyboard không thể so sánh với WBB. Trò chơi duy nhất được phát hành và hỗ trợ Joyboard là trò trượt tuyết Mogul Maniac, buộc người chơi dùng chân tương tác để giữ thăng bằng cho nhân vật. Ngoài Mogul Maniac, hai trò chơi khác cũng được phát triển cho Joyboard là Off Your Rocker và Surf's Up. Surf's Up bị hoãn vô thời hạn vì nhiều lý do, thì ngược lại dù đã được hoàn tất nhưng Off Your Pocket chưa bao giờ đến được tay game thủ.

DANH SÁCH NHỮNG TRÒ CHƠI SẼ HỖ TRỢ WII BALANCE BOARD (TÍNH ĐẾN NGÀY 17/07/2008)

TÊN	NĂM	HIỆN TRẠNG
Wii Fit	2008	Đã phát hành
We Ski	2008	Đã phát hành
Skate It	2008	Ra mắt cuối năm nay
Don King Presents: Prizefighter	2008	Ra mắt cuối năm nay
Rayman Raving Rabbids TV Party	2008	Đang phát triển
Shaun White Snowboarding	2008	Ra mắt cuối năm nay
All-Star Cheer Squad	2008	Đang phát triển
Wii Yoga	2009	Đang phát triển
Jillian Michaels' Fitness Ultimatum 2009	2009	Đang phát triển
EA Fitness	???	Đang phát triển
Wii Music	2008	Đang phát triển

ƯU

- Ý tưởng đột phá và được thể hiện khá tốt.
- Số lượng bài tập đa dạng.

KHUYẾT

- Khuyết phần chơi mạng.

BLAST WORKS

BUILD TRADE DESTROY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Xây, trao đổi, hủy

Có nguồn gốc từ một game hành động cuộn cảnh (scrolling shooter) miễn phí tại Nhật có tên gọi TUMIKI Fighters được viết bằng ngôn ngữ lập trình D, và xây dựng trên thư viện đồ họa Open GL rất được ưa chuộng. Budcat Creations và Majesco đã phối hợp với Ken Cho nơi khai sinh ra trò chơi để thực hiện bản thương mại hóa trên Wii và thay tên mới cho nó là Blast Works: Build, Trade, Destroy.

Về cơ bản, cách chơi của Blast Works (BW) tương tự như các game scrolling shooter kinh điển trước đây như Gradius, R-Type... Nhiệm vụ duy nhất của bạn trong trò chơi này là điều khiển chiến đấu cơ tí hon "thổi tung" hết các hạm đội bay, chiến xa... của đối phương trên đường đi đồng thời khéo léo né tránh những đường đạn bay mịt mù khắp màn hình do các chướng ngại vật này phát ra.

Điểm "khác người" của BW nằm ở chỗ, chiến đấu cơ nhỏ bé mà bạn điều khiển có tác dụng như một nam châm khổng lồ có thể hút được các phi thuyền, tên lửa, ụ pháo của đối phương một khi chúng đã no đạn và đang rơi tự do. Các vật thể này sau khi được hút sẽ kết dính với chiến đấu cơ của bạn thành một khối đồng nhất được trang bị đầy đủ vũ khí y hệt những vật thể gì nó đã hút vào. Đây thực sự là lợi thế rất lớn để bạn áp đảo lực lượng quân hùng hậu của đối phương ở những cảnh chơi sau.

Nếu đủ khéo léo bạn có thể tạo được một khối đồng nhất choán đầy màn hình. Một khi đã "nảy nở" thành một khối có kích thước "khủng" như vậy, việc điều khiển, xoay trở khối này sẽ ngày một khó khăn, đồng nghĩa với xác suất bạn bị trúng đạn ngày một tăng. Khi "no đạn" cấu trúc khối sẽ bị phá hỏng và tách thành từng phần riêng biệt tương tự những gì bạn đã hút tạo khối trước đó. Lúc này bạn buộc phải dò tìm vật khác để thay thế nếu không muốn tự gây khó khăn cho mình.

Ngoài 15 màn chơi tương đối dài, BW còn cung cấp hẳn cho người chơi bộ công cụ tạo màn chơi cực kỳ phong phú. Bạn có thể tinh chỉnh lại các chướng ngại vật, thêm vào những vũ khí, phương tiện cơ giới, trùm... và sau đó lên trang chủ *http://www.blastworksdepot.com/* để chia sẻ hoặc tải về những nội dung thêm cùng các bạn chơi khác từ khắp nơi trên thế giới. Những giá trị thêm rất sáng giá này đã tạo cho BW giá trị chơi lại rất lớn.

Do tập trung khai thác vào cách chơi nên đồ họa của BW không ấn tượng mạnh như các game cùng thể loại khác. Gam màu lựa chọn lẫn chi tiết các vật thể được thể hiện khá đơn điệu và sơ sài. Phần nhạc nền và âm thanh mô phỏng cũng khá mờ nhạt do thiếu sự đầu tư nghiêm túc.

Nếu tiêu chí lựa chọn sản phẩm của bạn là hàng "tốt gỗ" thì BW có dư điều kiện để làm bạn hài lòng. Tuy nhiên, nếu chỉ quan tâm đến hình thức bên ngoài thì bạn không nên kỳ vọng quá nhiều vào trò chơi này.

KIM THANH

ƯU

- Cách chơi sáng tạo.
- Bộ công cụ tạo màn chơi chi tiết làm tăng giá trị chơi lại.

KHUYẾT

- Hình ảnh và âm thanh quá sơ sài.

BLAST WORKS: BUILD, TRADE, DESTROY

PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	BudCat
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	11/06/2008
ESRB	Everyone

SECRET AGENT CLANK

SIÊU ĐIỆP VIÊN CLANK

SECRET AGENT CLANK	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	High Impact Games
THỂ LOẠI	Hành Động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	17/06/2008
ESRB	Everyone 10+

"Tiếp nối sự thành công của sê-ri game ăn khách Ratchet & Clank, hãng phát triển High Impact Games đã cho ra đời phiên bản Secret Agent Clank để tiếp tục kể về những chuyến phiêu lưu kì thú của họ, nhưng game đi kèm một cốt truyện và cách chơi hoàn toàn mới lạ và độc đáo".

Cặp bài trùng Ratchet & Clank (R&C) đã nổi danh khi cùng xuất hiện trên nhiều phiên bản game R&C dành riêng cho các hệ máy console lẫn handheld của Sony và sự kết hợp của bộ đôi này luôn đem lại những giây phút hào hứng, thú vị cho người chơi. Tuy nhiên không hẳn lúc nào Ratchet và Clank cũng đều kề vai sát cánh bên nhau. Nếu như vào năm 2005 phiên bản Ratchet: Deadlocked trên máy PS2 giới thiệu Ratchet hoạt động độc lập thì nay đến lượt Clank được ưu ái trở thành nhân vật chính trong phiên bản Secret Agent Clank (SAC) trên hệ máy PSP.

BỐI CẢNH GAY CẤN

Cốt truyện của SAC được đặt trong khoảng thời gian giữa 2 phiên bản R&C: Size Matters và R&C Future: Tools of Destruction. Một sự kiện kinh thiên động địa nổ ra, người hùng Ratchet bị bắt quả tang khi đang âm mưu đánh cắp viên đá "Eye of Infinity" vô cùng quý giá, đồng thời còn có những lời nói và hành động vô cùng khó hiểu. Khi bị tống giam, Ratchet mới trở lại bình thường và hoàn toàn không nhớ những việc trước đó. Clank lúc này trong vai trò một điệp viên phải lên đường thực hiện các cuộc điều tra bí mật, xâu chuỗi manh mối rải rác khắp các hành tinh trong thiên hà nhằm tìm ra thế lực nào đang đứng đằng sau thao túng Ratchet phục vụ cho âm mưu đen tối của chúng. Để chứng minh sự vô tội của người bạn thân thiết, Clank phải dò theo dấu vết của viên đá "Eye of Infinity" dưới sự hướng dẫn của một nữ đồng nghiệp xinh đẹp. Đối đầu với Clank sẽ là đông đảo lực lượng robot cảnh vệ, chó săn, ninja và những nhân vật có thế lực trong thế giới ngầm. Trong khi đó, Ratchet phải một mình đối mặt với sự "chào đón" của những kẻ mà trước kia chính anh đã tiễn chân vào ngục tối. SAC hứa hẹn đem đến những giây phút trải nghiệm vô cùng hào hứng, đồng thời vẫn giữ được nét hài hước nhẹ nhàng đặc trưng.

PHONG CÁCH SIÊU ĐIỆP VIÊN

Nét đổi mới dễ nhận thấy nhất ở Clank

là thay vì ngoại hình khá dễ thương như ở các phiên bản trước thì nay anh diện bộ cánh tuxedo đen bóng trông rất lịch lãm và cách thức hoạt động chuyên nghiệp chẳng kém gì những chàng điệp viên huyền thoại trong các siêu phẩm điện ảnh như 007 hay Mission Impossible. Khác với Ratchet sử dụng súng ống hiện đại, vũ khí chính của Clank lại là kung-fu với những đòn thế khá đẹp mắt và càng về sau càng hiểm hóc. Tuy bạn được quyền sử dụng võ thuật đối kháng bất cứ lúc nào, nhưng game khuyến khích bạn nên hành động "lén lút" hơn cho tương xứng với vai trò một điệp viên. Chẳng hạn thay vì công khai chiến đấu, bạn có thể điều khiển Clank nhẹ nhàng lẻn đến sau lưng đối phương, lúc này kí hiệu xuất hiện cho phép thực hiện một đòn trí mạng hạ gục chúng trong chớp mắt bằng cách thực hiện một dãy các nút bấm hiển thị trên màn hình. Khi cần thu thập chứng cứ tại một địa điểm, Clank phải lẻn vào và tránh xung đột với lực lượng an ninh dày đặc bằng những cách thức rất vui nhộn như ngụy trang bằng một tờ báo, lá cây, biến thành một anh hề hoặc chú khỉ trong gánh xiếc. Cứ mỗi lần thực hiện thành công bạn sẽ được thưởng một lượng stealth point hỗ trợ việc lên cấp và tăng máu cho Clank.

Ngoài ra không thể thiếu những màn rượt đuổi gay cấn với nhiều phương tiện khác nhau, bạn sẽ chứng kiến Clank xuất thần như điệp viên Triple X khi vừa trượt ván trên dốc núi tuyết vừa hạ thủ những kẻ bám đuôi, đồng thời né tránh bom đạn

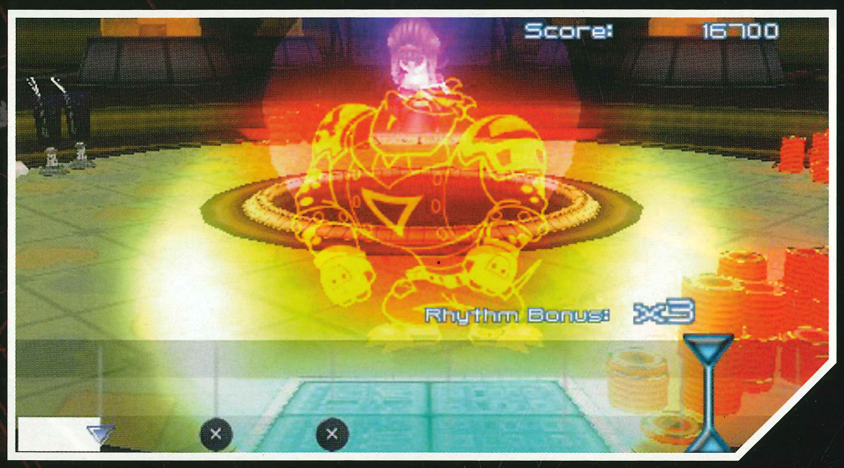
thành bản nhạc đó với tỉ lệ thất bại dưới 25%. Nếu làm được, bạn sẽ thấy Clank uốn mình luồn lách qua lưới lazer dày đặc, uyển chuyển đưa đối thủ vào bẫy của chính mình trong các màn khiêu vũ hay dùng thủ thuật để có được quân bài chiến lược trong các canh bạc triệu bolt (ốc vít).

Tất nhiên ngoài những miếng võ và kỹ năng phòng thân, Clank cũng được trang bị các loại vũ khí rất 007 như súng lưỡi cưa Tie-A-Rang, vali đuốc Blowtorch Briefcase, bom Cufflink, giày Rocket, máy PDA, quả đấm Holo Knuckles, nhưng lợi hại và hữu dụng nhất phải kể đến hoa Tanglevine Carnation, máy chụp ảnh Holo-Monocle và bút máy Blackout. Tanglevine là một loài hoa ăn thịt và nuốt chửng mọi kẻ bước vào phạm vi bắt mồi của nó, Holo-Monocle cho phép chụp ảnh nhân dạng của một đối

hay điều khiển ca nô vô hiệu hóa những quả ngư lôi ẩn mình trong những địa hình sông nước hiểm trở. Đôi khi Clank phải sử dụng đến sự khéo léo để né các cạm bẫy hay dùng vẻ ngoài phong độ để làm mềm lòng những quý bà quyền uy nhằm moi tin từ họ. Trong giai đoạn này màn hình sẽ chuyển sang hiển thị các kí hiệu nút bấm dưới dạng nốt nhạc và bạn phải hoàn tượng sau đó tạo ra một bản sao y hệt để bạn đội lốt nhằm qua mặt hệ thống an ninh, Blackout vô hiệu hóa các trụ tia lazer giúp bạn dễ dàng xâm nhập các khu vực cấm. Những vũ khí này được cung cấp rải rác qua các màn chơi. Trên đường đi bạn hãy chú ý các biểu tượng tương ứng với từng loại vũ khí để sử dụng đúng cách nhằm vượt qua các chướng ngại vật và lấy được các món đồ ẩn, đặc biệt là titanium bolt để mua thêm những trang phục mới cho các nhân vật.

ƯU KHUYẾT ĐAN XEN

Với mục đích giúp người chơi khỏi nhàm chán và thư giãn, game bố trí nhiều mini-game rất hấp dẫn xen kẽ các nhiệm vụ của Clank như mở một ổ khóa bằng cách chơi "xếp gạch", sắp các bục nhảy đúng chỗ để vượt qua các vách tường thẳng đứng và thú vị nhất là điều khiển 3 chú robot con Gadgebots. Chúng có nhiệm vụ hỗ trợ Clank trong những tình huống dầu sôi lửa bỏng và được thiết lập 4 cơ chế hoạt động là chờ (wait), theo (follow), tấn công (attack) và sửa chữa (repair). Bạn có thể điều khiển chúng để thắp sáng các trụ năng lượng mở ra lối đi mới, trồng chuối để phá bẫy bom hay bảo vệ Clank khỏi những trò chơi xấu của đối thủ. Ngoài phần chơi chính của Clank bạn còn có thể điều khiển Ratchet và Captain Qwark vượt qua các màn thử thách với độ khó tăng dần. Ratchet phải lần lượt chống lại làn sóng tấn công dồn dập của bạn tù qua từng tầng của



ngục thất, đồng thời thu thập các thông tin bên lề và cung cấp cho Clank phá án. Vũ khí của Ratchet được Clank tuồn từ ngoài vào dưới dạng những chiếc bánh kem và đều được mua bằng lượng ốc vít (bolt) bạn kiếm được. Ngoài chiếc mỏ lết quen thuộc, bạn còn có cơ hội sử dụng rất nhiều loại vũ khí lợi hại của Ratchet như đôi súng Dual Lacerator với cơ chế nhắm bắn tự động, hay Shard Cannon đóng băng và làm giảm tốc độ của đối thủ, Mine Launcher phóng ra những quả bom tự xác định vị trí của đối phương và nổ tung... Tương tự các tựa game trước trong sê-ri, các loại vũ khí đều có thể lên cấp, gây sát thương lớn hơn và bạn có thể thay đổi nhanh bằng nút # tùy tình huống. Ứng với phần chơi của Captain Qwark là các màn diệt trùm được thể hiện qua hồi tưởng của anh ta với độ khó khá thách thức nhưng cũng không kém phần vui nhộn.

Tuy nhiên SAC cũng có những hạt sạn không đáng. Sau khi chinh phục được các mini-game hoặc lên level, tùy thành tích bạn sẽ nhận được lượng điểm skill point tương ứng và sử dụng chúng để mở khóa các đặc tính đặc biệt khác ẩn chứa trong game. Nhưng để có đủ số skill point cần thiết, SAC vô tình "ép" bạn phải chơi đi chơi lại nhiều lần các nhiệm vụ và sẽ làm nản lòng những ai không thích sự trùng lặp. Kế tiếp, với kích thước màn hình khiêm tốn của PSP, camera trong game lại tỏ ra không linh hoạt chút nào, nhất là khi bạn đi vào các góc khuất. Hầu như trong suốt quá trình chơi bạn phải điều chỉnh camera liên tục, rất bất tiện khi chiến đấu với đối phương ngày một đông. Góc nhìn trong game cũng chỉ xoay theo chiều ngang, để quan sát phía trên hoặc dưới bạn phải nhờ đến chế độ kính ngắm bằng nút Select. Các mini game là một trong những điểm sáng của SAC nhưng hơi bị lạm dụng nên phần nào làm cốt truyện diễn ra thiếu liền mạch.

ÂM SẮC NỔI BẬT

Đồ họa trong SAC đã được cải thiện rất nhiều so với tựa game trước trên PSP trong cùng sê-ri. Tuy thiết kế của các nhân vật không được mượt mà cho lắm, nhưng vẫn giữ được nét uyển chuyển linh hoạt cần thiết. Sử dụng tông màu tươi sáng, phông nền và vân phủ bề mặt được xây dựng rất chi tiết và đẹp mắt. Từ núi tuyết mịt mù cho đến những thành phố của tương lai, tất cả đều rất chân thực dù được dựng trên cấu hình không mạnh lắm của PSP. Hiệu ứng ánh sáng là đặc tính nổi bật nhất về đồ họa của SAC, những tia sáng lóe lên từ nòng súng của Ratchet hay dư âm đòn đánh của Clank, tất cả sẽ làm bạn hài lòng. Ngoài ra còn có các đoạn phim cắt cảnh với chất lượng chấp nhận được tuy nội dung đôi lúc hơi khó hiểu và số lượng khá hạn chế.

Như thường lệ âm thanh trong game được chuyển tải rất thành công. Khâu lồng tiếng tỏ ra rất chuyên nghiệp và phù hợp với phong cách của các nhân vật. Khi hành động Clank luôn đi kèm những câu nói với phong cách điệp viên rất "oách", nét nham hiểm và độc ác của kẻ xấu, cũng như thái độ đẩy đưa bóng gió của các quý bà đều được thể hiện khá sinh động. Nhạc nền cũng góp phần rất lớn trong việc kích thích thú khám phá của game thủ khi trầm bổng và réo rắt rất đúng nhịp.

ƯU

- Cốt truyện và cách chơi hay.
- Phong cách điệp viên vui nhộn.
- Vũ khí phong phú.

KHUYẾT

- Camera không linh hoạt.
- Mini-game trùng lặp.

ĐIỆP VỤ THÀNH CÔNG

Nhìn chung SAC lại là một tựa game thành công trong sê-ri R&C dù vẫn tồn tại một số khuyết điểm gây khó chịu. Với cốt truyện lôi cuốn và cách xây dựng gameplay sáng tạo, công thức R&C lại một lần nữa cống hiến cho giới hâm mộ lẫn người chơi mới những giờ phút thật sự hào hứng và thú vị.

HOÀNG TUẤN

BẠN CÓ BIẾT

- Việc đảm nhận phát triển SAC không phải do cha đẻ của dòng game này là Insomniac mà do High Impact Games. High Impact Games đã từng phát triển phiên bản R&C: Size Matters khá thành công trên PSP trước khi chuyển thể game này sang PS2. Trên thực tế SAC đã được phát triển ngay từ khi R&C: Size Matters đang bước vào giai đoạn hoàn chỉnh cuối cùng. Điều này chứng tỏ hãng phát triển rất tin tưởng vào thành công của dòng game này.
- Khi đặt mua trước (pre-order) SAC ở hệ thống bán game GameStop, người mua sẽ được tặng kèm một mô hình nhân vật Clank xinh xắn trong trò chơi.
- Các nhà phát triển cho biết nếu bạn có sẵn file save của game R&C: Size Matters trong máy PSP của mình thì có thể mở khóa được một số bí mật trong phiên bản SAC này, ví dụ như các bộ trang phục khác dành cho nhân vật Ratchet.

Tải Ngay Game Đỉnh gameloft #1 Mobile Games

Luyện Tài Ném Bóng
Soạn tin: PC 31260 Gửi tới 8777

Đối Mặt Thủ Môn
Soạn tin: PC 31273 Gửi tới 8777

Nhạc Rock và Blocks
Soạn tin: PC 40147 Gửi tới 8777
Bạn đam mê nhạc Rock hay bạn thích trò chơi Block kinh điển ? Sự kết hợp hài hòa giữa 2 thể loại này sẽ giúp bạn thỏa mãn niềm đam mê của bạn. Hãy khám phá những nốt nhạc của bài hát "đỉnh" "Banquet" của Bloc Party đằng sau những viên gạch kỳ bí.

Mới

Ánh Sáng Kim Cương
Soạn tin: PC 40033 Gửi tới 8777
Bạn yêu thích kim cương ? Năm 2008, Phiên bản mới nhất của trò quay các khối đá quý chói lóa và đầy mê hoặc sẽ làm bạn suýt nín thở hàng giờ đồng hồ! Hãy sở hữu nó và tìm lại chính mình trong niềm đam mê mãnh liệt.

Mới

Huấn Luyện Viên Ngoại Hạng
Bạn đam mê bóng đá ? Bạn thức đêm suốt mùa Euro 2008 để không bỏ qua bất kỳ trận cầu đỉnh cao nào ? Game Football này sẽ giúp bạn thỏa mãn "cơn khát" bóng đá. Hãy điều khiển đội bóng mà mình yêu thích và đối đầu với những đội bóng mạnh nhất hành tinh.
Soạn tin: PC 40090 Gửi tới 8777

Mới

Bí Mật Nụ Hôn
Soạn tin: PC 31269 Gửi tới 8777

Siêu Xe Công Thức 1
Soạn tin: PC 40152 Gửi tới 8777
Đường đua công thức 1 không dành cho những kẻ yếu đuối. Nếu bạn thật sự đam mê nghệ thuật thể thao này thì không thể bỏ qua game này. Hãy làm chủ chiếc Ferrari F2007 qua 9 vòng đua trên khắp thế giới trong các cuộc tranh tài nghẹt thở. Âm thanh 3D và kỹ xảo đồ họa hoàn hảo sẽ giúp có cảm giác như đang ở giữa đường đua.

Đế Chế Hùng Mạnh
Soạn tin: PC 40143 Gửi tới 8777
Đã một vài thế kỷ trôi qua kể từ khi Đế Chế Ánh Sáng đánh bại Đế chế Bóng Tối và phá hủy cánh cổng Địa Ngục. Nhưng giờ đây, những âm mưu lại cất lên. Cuộc chiến mới đã đến hồi không thể tránh được.

Mới

Môtô Tốc Độ
Soạn tin: PC 31286 Gửi tới 8777

Mới

Chiến Binh Da Đỏ
Soạn tin: PC 31328 Gửi tới 8777

Mới

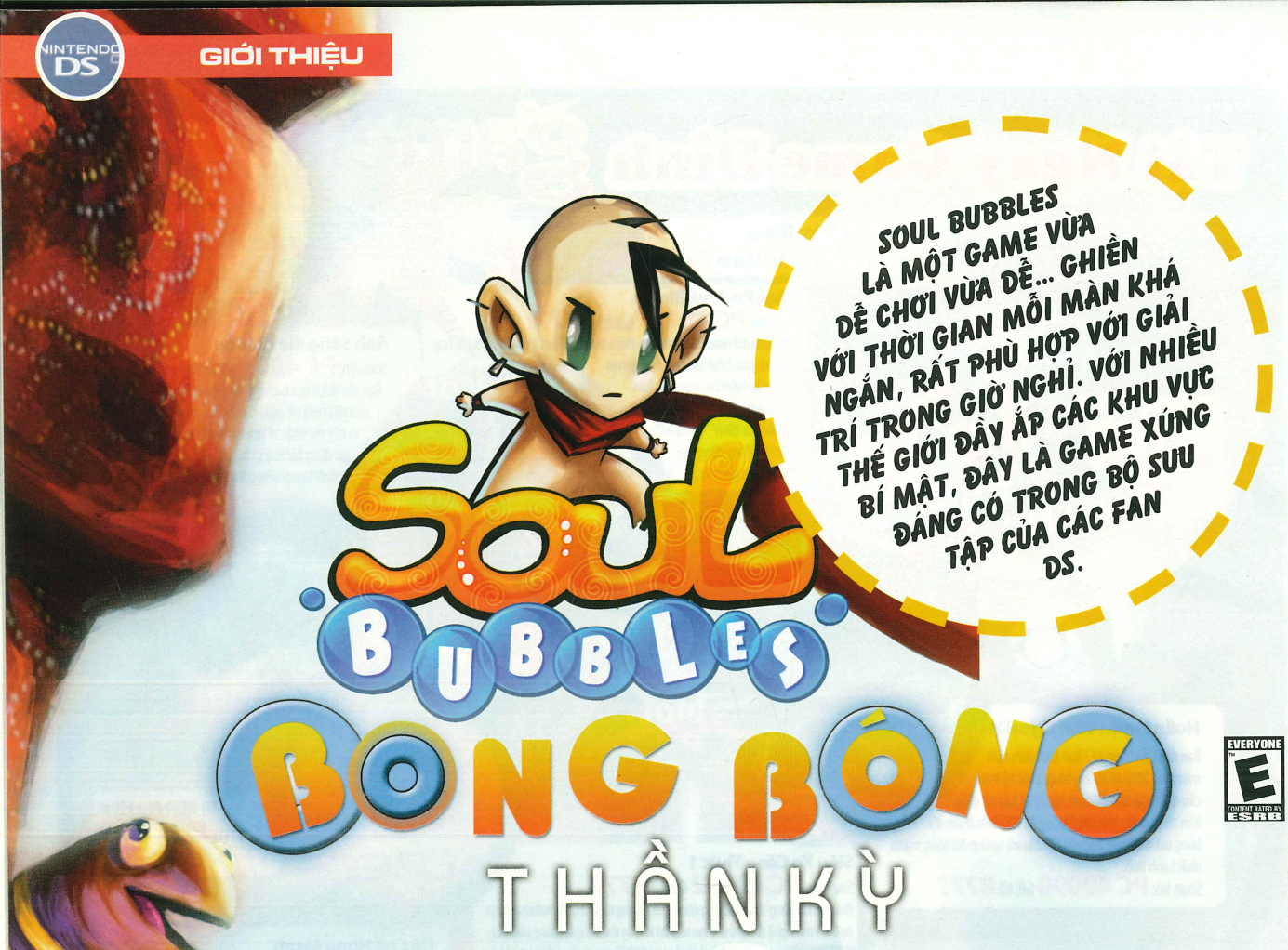
Đua Xe Đường Phố 3D
Bạn luôn mơ ước sở hữu những chiếc "siêu xe" đắt nhất thế giới ? Bạn thích tiếng "xé gió" từ các đường đua siêu tốc ? Bạn đang sở hữu 1 chiếc điện thoại sành điệu và đầy cá tính. Còn chờ gì nữa ? Hãy cầm lấy tay lái của chiếc xe hơi trong mơ của bạn và khắc tên mình lên thế giới 4 phương trong khung cảnh 3D đáng kinh ngạc.
Soạn tin: PC 40020 Gửi tới 8777

Hoàng Tử Ba Tử III
Hoàng tử trở về nhà ở Babylon sau khi trải qua 1 cuộc hành trình dài. Nhưng ở nơi mà chàng nghĩ là thiên đường an toàn, chàng lại khám phá được rằng vương quốc của chàng đang bị tên quỷ Vizier thống trị, bây giờ đã thành tên bạo chúa khát máu. Hãy biến chiếc "dế" của bạn thành lâu đài Babylon và bảo vệ nó chống lại tên bạo chúa.
Soạn tin: PC 40015 Gửi tới 8777

PC 31311 PC 31309 PC 31280 PC 31313 PC 31310 PC 40142 PC 40050

Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(8218775) Phí tải game: 15000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.



SOUL BUBBLES LÀ MỘT GAME VỪA DỄ CHƠI VỪA DỄ... GHIỀN VỚI THỜI GIAN MỖI MÀN KHÁ NGẮN, RẤT PHÙ HỢP VỚI GIẢI TRÍ TRONG GIỜ NGHỈ. VỚI NHIỀU THẾ GIỚI ĐẦY ẮP CÁC KHU VỰC BÍ MẬT, ĐÂY LÀ GAME XỨNG ĐÁNG CÓ TRONG BỘ SƯU TẬP CỦA CÁC FAN DS.

SOUL BUBBLES BONG BÓNG THẦN KỲ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

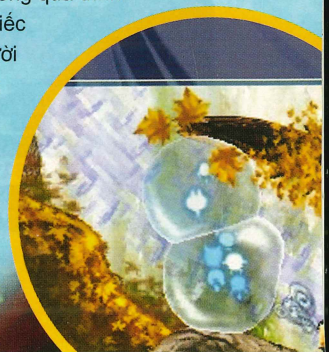
SOUL BUBBLES	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	Mekensleep
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	10/07/2008
ESRB	Everyone

Ngày xửa ngày xưa, truyền thuyết kể lại rằng khi con người chết đi, phần linh hồn sẽ thoát khỏi thể xác và chu du tìm đường đến thế giới bên kia để được siêu thoát. Thế nhưng không phải linh hồn nào cũng biết đường và đủ khả năng tự mình thực hiện hành trình đó. Chính vì vậy mà các thầy phù thủy Shaman, trong quá trình tu luyện, đã giao cảm được với thế giới bên kia và sẵn sàng đưa những linh hồn tìm đến cánh cổng trung gian giữa hai thế giới để được đầu thai. Đó là một phần nội dung cốt truyện trò chơi Soul Bubbles, một trò chơi tiếp tục tận dụng và phát huy mọi ưu điểm của chiếc máy chơi game DS.

Trong trò chơi này, bạn sẽ đóng vai một chú mục đồng rất dễ thương. Chú nhóc loắt choắt với cái đầu ba vá đáng yêu này là đệ tử của một pháp sư Shaman được huấn luyện để tiếp tục sự nghiệp dẫn dắt các linh hồn. Có một điều thú vị là thay vì chăn trâu, chú mục đồng này sẽ chăn... bong bóng. Dĩ nhiên, những chiếc bong bóng này không phải tầm thường mà là những lớp màng bảo vệ những linh hồn vốn rất yếu ớt sau khi thoát khỏi cái vỏ thể xác. Nếu "phơi" các linh hồn ngoài không khí quá lâu sẽ khiến chúng tan biến, vĩnh viễn không thể siêu thoát.

Lối chơi của game có thể nói khá giống Loco Roco trên hệ máy PSP, mỗi màn đều chỉ có một nhiệm vụ chung là vận chuyển các linh hồn từ điểm A sang điểm B, nhưng làm sao để di chuyển chính là điểm làm nên nét khác biệt độc đáo của SB. Ban đầu game sẽ cho bạn một nhúm linh hồn, bạn sẽ dùng bút cảm ứng để vẽ một vòng tròn xung quanh chúng. Ngay lập tức vòng tròn này hóa thành một quả bong bóng nhẹ bỗng chứa các linh hồn bên trong. Sau đó dùng bút quẹt nhẹ vào quả bóng, bạn sẽ ra lệnh cho chú mục đồng thổi những quả bóng này đi đến bất cứ đâu tùy theo hướng quẹt; quẹt càng dài thì luồng hơi thổi sẽ càng mạnh và đẩy bóng đi càng xa.

Hành trình đến cõi vĩnh hằng chẳng bao giờ dễ dàng. Trong quá trình di chuyển những chiếc bong bóng này, người chơi sẽ gặp phải rất nhiều trở ngại từ địa hình và các loài động thực vật. Chẳng hạn



khi thổi bong bóng đi xuyên qua những nhánh cây, bạn phải hết sức cẩn thận vì có những chiếc gai khổng lồ rải rác, rồi những cọng dây rêu mảnh trên thân cây cũng đủ sức bám chằng chịt vào bong bóng làm chúng không cách chi nhúc nhích, cục cựa; hay thỉnh thoảng có những con quạ đen lượn lờ cứ thấy bong bóng là lao xổ tới, rồi những con tắc kè đứng yên như phỗng chờ bong bóng bay ngang và "phụp" cái lưỡi vào... Đó là chưa kể riêng đoạn đường đi thôi cũng muôn hình vạn trạng, lúc thì to lúc thì dẹt, lúc phình ra lúc lõm vào, rồi nào là các ngóc ngách, cơ quan bí mật làm hoa mắt người chơi.

Để đủ sức đương đầu với tất cả các khó khăn thử thách đó, chú mục đồng sẽ được sư phụ cấp cho ba món bảo bối để mặc sức "đùa giỡn" với những chiếc bong bong thần kì này. Đó là ba chiếc mặt nạ cọp, chim gõ kiến và voi với công dụng riêng rất hữu ích. Ví dụ, nếu cần cho bong bóng to chui qua một lỗ hẹp thì mặt nạ cọp sẽ giúp bạn chia nhỏ nó thành các bong bóng nhỏ hơn. Mặt nạ chim gõ kiến được cấp ngay từ đầu vì nó là công cụ để tạo ra những chiếc bong bóng, sau đó nếu thấy những quả bóng này "phì lũ" quá thì có thể đổi mặt nạ voi để rút bớt không khí bên trong cho "mi nhon" hơn. Bằng cách kết hợp nhuần nhuyễn giữa ba chiếc mặt nạ này, người chơi sẽ dễ dàng xử lí các chướng ngại vừa kể trên. Giả sử bạn thấy khó chịu vì cứ bị những sợi dây leo bám vào, chỉ cần đeo mặt nạ cọp vào và "cào" nát đám dây leo đó là xong, tương tự những con quạ hay tắc kè đáng ghét sẽ chẳng phải là đối thủ của chiếc mặt nạ dũng mãnh này. Về sau game càng trở nên hấp dẫn hơn khi bạn có thể kết hợp các công cụ với nhau để giải quyết các trở ngại một cách sáng tạo. Chẳng hạn dùng bong bóng để mang nước đi dập tắt các đám lửa, hoặc chứa gas nhằm tạo nên một vụ nổ phá đá mở đường.

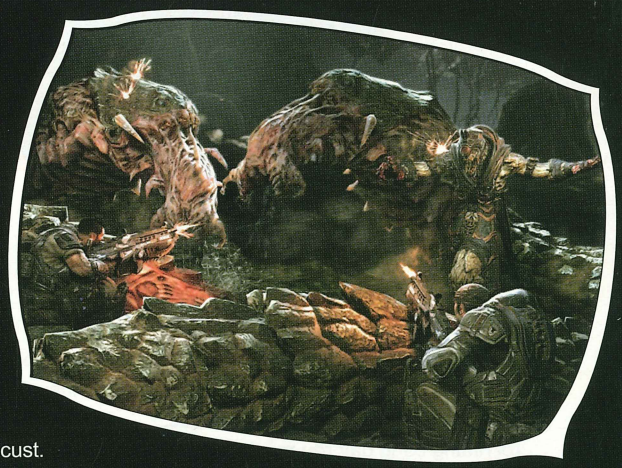
Đó là chỉ mới đề cập đến gameplay của SB, hãng Mekensleep đã rất thành công khi không chỉ đầu tư cho game một lối chơi tốt mà còn cả một diện mạo rất thu hút. Đáng chú ý nhất về mặt đồ họa chính là khả năng tương tác của bong bóng được thực hiện rất tốt. Mỗi khi bong bóng chạm vào tường, nó sẽ biến dạng, lúc thì bẹp đi lúc thì căng ra, có khi lại co giãn liên tục tùy theo luồng hơi thổi mạnh hay nhẹ; mang lại cho chúng ta cảm giác đang điều khiển quả bóng rất thật chứ không chỉ là bong bóng ảo trên màn hình. Các hiệu ứng khác cũng được vẽ đẹp không kém. Nếu quan sát, chúng ta sẽ thấy cảnh nền phía sau có gió thổi làm xao động cành lá, đu đưa các nhánh dây leo và màu sắc rất biểu trưng cho từng khu vực. Ngoài ra các động tác hoạt hình của game rất chi tiết và dễ thương. Chẳng hạn khi ra lệnh thổi bong bong đi, bạn sẽ thấy chú bé phồng mang trợn má, và nếu bắt chú thổi cả một hơi dài không nghỉ thì chú sẽ đỏ mặt tía tai và thở hồn hển trông rất ngộ nghĩnh.

Có thể nói SB là một game rất dễ, vừa dễ chơi vừa dễ... ghiền. Một màn của game thường không kéo dài quá 8 phút nên rất phù hợp với giải trí trong giờ giải lao. Với 40 màn chia làm nhiều thế giới đầy ắp các khu vực bí mật để khám phá, SB xứng đáng được xem là một game hay trong bộ sưu tập của các fan DS.

NGUYỄN HUỲNH

MẠNH
- Hình ảnh bắt mắt.
- Các thử thách khá sáng tạo và độc đáo.
- Tận dụng tốt các chức năng của NDS.

YẾU
- Giá trị chơi lại thấp.
- Độ khó chưa cao.



Ra mắt tháng 11/2006, Gears of War nhanh chóng tạo nên một làn sóng hâm mộ chưa từng có. Game không những hấp dẫn ở nền đồ họa thuộc hàng "đỉnh" vào bậc nhất lúc ấy, chế độ chơi mạng cực kỳ cuốn hút mà còn được đánh giá rất cao bởi đã tạo nên những chuẩn mực mới góp phần thay đổi đáng kể phong cách của dòng game hành động kết hợp bắn súng. Cũng không mấy ngạc nhiên khi hiện tại, các game thủ toàn thế giới đang trông ngóng được thưởng thức phiên bản Gears of War 2 (GoW 2).

"CỎ VẪN CÒN GỐC"

Chắc hẳn những ai đã chơi xong phần 1 vẫn còn nhớ trò chơi kết thúc khi nhóm Delta kích nổ thành công quả bom Lightmass dưới lòng đất, với hy vọng xóa sổ toàn bộ bọn quái vật Locust. Tuy nhiên, game cũng đã hé lộ luôn, dù phần lớn đã bị tiêu diệt, nhưng vẫn còn những tên Locust sống sót. Chúng bắt đầu củng cố lại lực lượng, lên kế hoạch trả đũa loài người bằng cách đào những đường hầm bên trong lòng đất rồi đột ngột trồi lên tại các khu định cư để tiến hành đánh úp.

Biết chắc chắn chưa thể ăn mừng chiến thắng, Marcus Fenix cùng các đồng đội thuộc liên quân COG (Liên minh các chính phủ) một mặt rút về cố thủ, bảo vệ một trong những thành trì kiên cố nhất còn lại của loài người: thành phố Jacinto, mặt khác, họ chủ động thực hiện chiến dịch phản công trở lại, quyết một phen "thua đủ" với lũ Locust. Không chỉ có các trận chiến, câu chuyện trong GoW 2 với nhiều nhân vật mới xuất hiện, sẽ có nhiều tình tiết hấp dẫn hơn, tạo những cảm giác mới lạ cho người chơi.

ĐỒ HỌA HOÀNH TRÁNG HƠN

GoW 2 vẫn sẽ sử dụng engine đồ họa Unreal 3 (do chính Epic Games phát triển) như phần 1. Vẫn những nhân vật thân quen, vẫn những phong cảnh không mấy xa lạ, nhưng bạn sẽ cảm nhận được những nét khác biệt đến từ những cải tiến vượt bậc về hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng, chi tiết vân bề mặt (đặc biệt dễ nhận thấy trên bộ giáp của các chiến binh). Với tiêu chí "dữ dội hơn, hoành tráng hơn", GoW 2 sẽ đưa bạn vào những trận chiến thực sự "mãn nhãn": các hiệu ứng khói lửa, cháy nổ, hiệu ứng vật lý chi tiết, môi trường có thể phá hủy được và đặc biệt là những trận chiến hoành tráng quy tụ hàng tá địch thủ cùng lúc.

Không chỉ nâng cấp về đồ họa, lối chơi của game, dù vẫn trung thành với phong cách vốn có, cũng sẽ có thêm rất nhiều đổi thay. Bạn trông chờ những gì với phiên bản

Tên game: Gears of War 2 | **Phát triển:** Epic Games | **Dự kiến phát hành:** 11/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

mới của một game hành động-bắn súng như GoW 2? Chắc chắn là phải có những thứ sau: các vũ khí và tính năng chiến đấu, khí tài phương tiện quân sự, các đối thủ cũng như những màn chơi và chế độ mới cho phần chơi mạng.

KỸ NĂNG VÀ VŨ KHÍ MỚI

Đầu tiên là về vũ khí và phương tiện chiến đấu. Các vũ khí chính trong phần 1 vẫn tiếp tục hiện diện như khẩu súng trường gắn cưa máy Lancer, khẩu súng Hammerburst của bọn Locust hay chiếc cung Torque Bow. Tất cả những vũ khí này đều được tinh chỉnh lại về sức mạnh để tạo cảm giác cân bằng hơn, đặc biệt là trong các cuộc đối đầu qua mạng. Riêng với khẩu súng chính Lancer, khi đối đầu với địch thủ được trang bị tương tự, bạn sẽ được tham gia một tính năng mới của GoW 2: đấu cưa máy. Khi đó cả 2 đối thủ sẽ xông vào "xáp lá cà" bằng cưa máy, giống như các kiếm sĩ "gồng" kiếm với nhau vậy.

Game cũng sẽ giới thiệu hàng loạt vũ khí mới. Đáng chú ý nhất là súng phun lửa Scorcher Flamethrower có độ sát thương rất cao nhưng chỉ có thể chiến đấu tầm gần, khẩu súng lục có thể bắn liên thanh Gorgon trang bị đến 2 băng đạn và loại lựu đạn hơi độc, tung khí độc ra một phạm vi rộng và có thể lấy mạng bất kỳ kẻ thù nào không nhanh chân thoát khỏi vùng ảnh hưởng. Về phòng thủ, các chiến sĩ COG sẽ được trang bị khiên đỡ, có thể vừa cầm vừa chạy rất cơ động, hay chôn xuống đất để biến thành chỗ ẩn nấp tạm thời.

CÁC TRẬN CHIẾN ONLINE HẤP DẪN HƠN

Không thể không nhắc đến những cải tiến của chế độ chơi mạng khi đây là một trong những khía cạnh hấp dẫn nhất của GoW. Mỗi màn chơi giờ đây sẽ quy tụ đến 10 đối thủ và Epic Games hứa hẹn, GoW 2 sẽ có thêm hơn 10 bản đồ mới. Được biết, GoW 2 sẽ có thêm ít nhất 3 kiểu chơi mới.

Đầu tiên là Wingman, 10 người chơi sẽ được chia làm 5 đội 2 người, và cùng nhau chiến đấu để tiêu diệt các đội còn lại. 2 người trong đội sẽ cùng sử dụng một loại hình mẫu nhân vật (VD: 2 Marcus hoặc 2 Dom) để dễ phân biệt.

Chế độ thứ 2 là Guardian, về cơ bản chính là kiểu "bảo vệ yếu nhân" Assassination trong phần 1, với 2 đội tìm cách tiêu diệt thủ lĩnh của phe kia. Tuy nhiên, Wingman có 1 điểm khác biệt: cho dù thủ lĩnh đã bị tiêu diệt, nhóm đó vẫn không thua ngay mà chỉ không thể "respawn" được nữa (họ có thể "sống lại" vô tư một khi thủ lĩnh còn sống). Với mạng cuối cùng đó, họ vẫn có thể lật ngược được "ván cờ", giúp kiểu chơi này trở nên kịch tính và bất ngờ hơn trước rất nhiều.

Kiểu chơi mới thứ 3, có tên Submission, lấy ý tưởng từ phong cách Capture the Flag (cướp cờ) truyền thống, nhưng thú vị ở chỗ, "lá cờ" lại là một người bằng xương bằng thịt hẳn hoi. Nhân vật này (do máy điều khiển) cũng được trang bị vũ khí và sẽ xả đạn như mưa khi thấy kẻ nào mon men lại gần. Mỗi nhóm sẽ phải tìm cách làm hắn bị thương, sau đó vác hắn về căn cứ của mình để ghi điểm. Tuy nhiên, hãy đề phòng, "lá cờ" sẽ chống cự đến cùng và tìm cách thoát ra đấy.

BAO GIỜ PHÁT HÀNH ?

Với nhiều cải tiến hấp dẫn như vậy, lại được nhà thiết kế tài danh Cliff Bleszinski tiếp tục chỉ đạo thực hiện, thật khó tìm ra bất cứ lý do nào để nghi ngờ GoW 2 không kế thừa thành công, thậm chí còn có thể vượt xa những thành quả mà phần 1 đã tạo dựng được 2 năm trước đây.

PHƯƠNG MAI

RESISTANCE 2

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

THẢM KỊCH CHIMERA

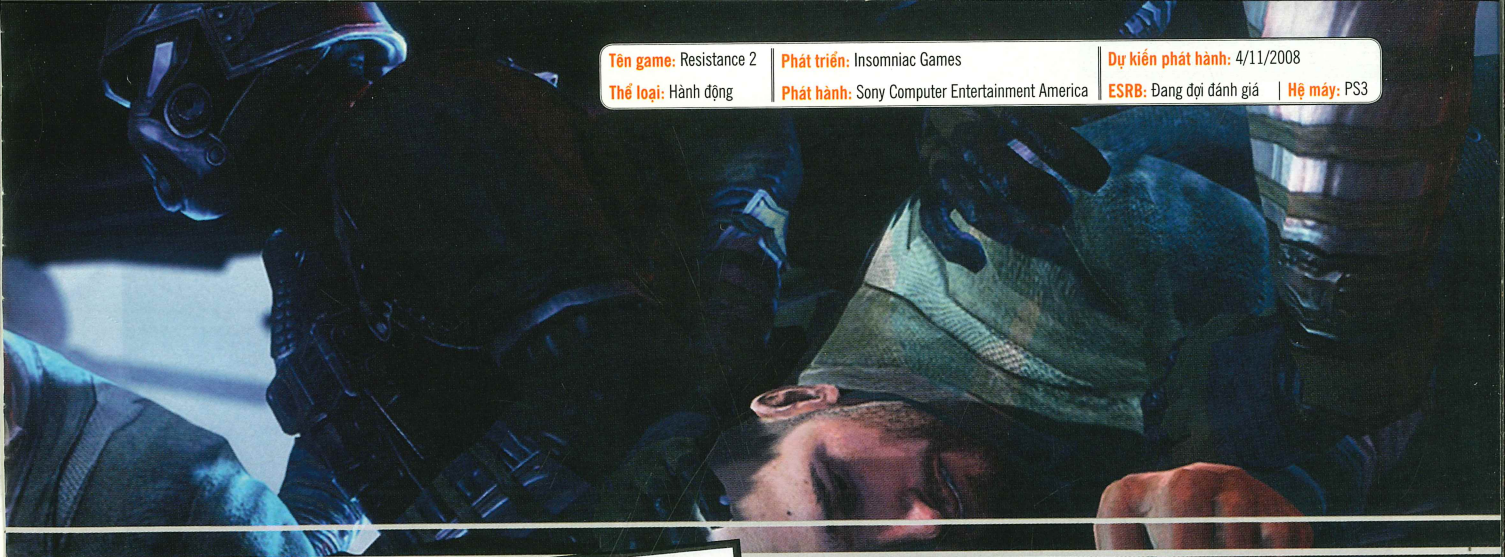
VỚI VIỆC HỖ TRỢ ĐẾN 60 NGƯỜI CHƠI ONLINE, RESISTANCE 2 SẼ LÀ GAME HÀNH ĐỘNG TRÊN PS3 CÓ MỤC CHƠI MẠNG "TƯNG BỪNG" NHẤT VÀO THỜI ĐIỂM NÀY.

Phiên bản đầu tiên Resistance: Fall of Man được kỳ vọng sẽ là trò chơi "kích cầu" cho hệ máy PS3 phát hành vào tháng 11 năm 2006. Tuy không thành công một cách vang dội nhưng trò chơi cũng tạo được ấn tượng khá tốt, bởi cách chơi... vay mượn từ nhiều game bắn súng đỉnh cao khác cùng ý tưởng cốt truyện khá độc đáo. Dựa trên những ưu điểm này, Resistance 2 ra đời với mục tiêu phát huy tiếp những gì mà người tiền nhiệm đã tạo dựng, nổi bật ở đây là mục chơi mạng. Với việc hỗ trợ đến 60 người chơi online, Resistance 2 hứa hẹn những trận chiến cực kỳ hoành tráng và đa dạng hơn nhiều so với người tiền nhiệm.

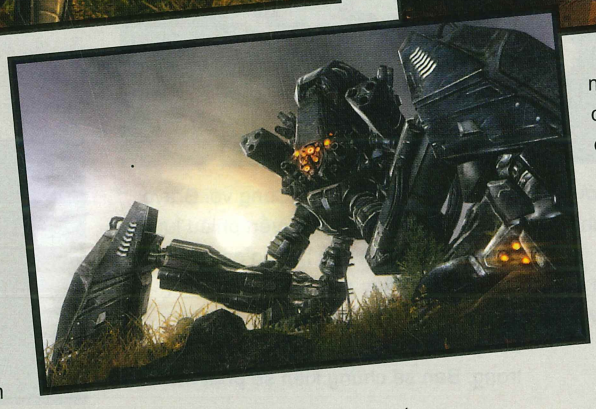
Về mặt cốt truyện, Resistance 2 sẽ nối tiếp ngay sau những sự kiện của phần 1, với việc virus Chimera bùng nổ khắp châu Âu và bọn quái vật chuyển hướng tấn công vào Mỹ, nơi được xem là đầu tàu trong cuộc chiến chống người ngoài hành tinh. Anh hùng của phần 1, Nathan Hale, cũng sẽ quay trở lại ở bản này, vai trò của anh sẽ được khắc họa rõ nét hơn thông qua lối dẫn truyện ngôi thứ nhất. Nathan được lệnh triệu tập của Cơ quan Quản Trị Nghiên Cứu Dự An Đặc Biệt (Special Projects Research Administration - SPRA) và nhận ra rằng có khá nhiều người giống anh mang trong người kháng thể chống virus Chimera. Họ tập hợp thành một binh chủng đặc biệt mang tên The Sentinels với sứ mệnh tiêu diệt lực lượng Chimera và bảo vệ thế giới. Trong trò chơi, bạn sẽ vào vai Nathan chiến đấu bên cạnh những chiến binh Sentinels chống lại lực lượng Chimera, đồng thời qua đó cũng khám phá ra nguồn gốc của loại virus bí ẩn này.

Phần chơi đơn của Resistance 2 sẽ không có nhiều khác biệt so với người tiền nhiệm, với lối chơi "chạy-bắn" quen thuộc. Điều đáng ghi nhận ở đây là phần chơi đơn ở bản này sẽ được đầu tư kỹ càng hơn về mặt cốt truyện và nhân vật Nathan Hale. Anh chàng sẽ được trang bị các loại vũ khí như súng trường, súng tia, shotgun cùng hai loại súng đặc trưng của phiên bản trước là Auger (bắn xuyên tường) và Bulleyes. Những vũ khí này vẫn sẽ có hai chế độ bắn như cũ, cùng những cải tiến mới về hiệu ứng. Ngoài ra, hai vũ khí mới xuất hiện lần đầu ở bản này là Maskman, một loại súng trường bán tự động có ống ngắm, và Chaingun, một khẩu minigun 6 nòng có thể nhả đạn liên tục với vận tốc kinh hồn. Về chủng loại virus, bạn sẽ gặp trên 10 loài Chimera mới, trong đó chủ yếu là những loại tấn công cận chiến và áp chế với số lượng đông đảo. Trước mỗi bước ngoặt của sự kiện, bạn sẽ có cơ hội đối mặt với những tên trùm khổng lồ và khát máu.

Điểm nổi bật nhất của phiên bản trước là tính năng chơi phối hợp co-op, và ở Resistance 2, qui mô của tính năng này còn được mở rộng ra thêm với việc hỗ trợ đến 8 người chơi online. Bạn được phép chọn một trong ba lớp nhân vật đặc trưng cho sẵn với những vũ khí khác nhau và tham gia với 7 người chơi còn lại. Đặc biệt, cốt truyện của mục co-op sẽ song song với những diễn biến của nhân vật chính Nathan Hale,



Tên game: Resistance 2 | **Phát triển:** Insomniac Games | **Dự kiến phát hành:** 4/11/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment America | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3



và những màn chơi của mục này cũng sẽ được thiết kế riêng chứ không lặp lại những màn của mục chơi đơn. Một yếu tố hấp dẫn khác là người chơi có thể nâng cấp khả năng của mình thông qua điểm kinh nghiệm dùng để mua áo giáp, dụng cụ trên đường đi.

Như đã nói ở trên, mục chơi online của trò chơi sẽ là trọng tâm cải tiến chính của Resistance 2. Với việc hỗ trợ đến 60 người chơi cùng lúc, Resistance 2 sẽ nhắm đến các trận Team Deathmatch hoành tráng với những chiến trường rộng lớn. Số lượng người chơi đông cũng khiến việc chia đội sẽ nhiều hơn chứ không đơn thuần là đối kháng với hai bên tham chiến. Thành tích chính trong các trận Team Deathmatch sẽ được ghi nhận thông qua số lượng địch thủ bị tiêu diệt và nhiệm vụ hoàn thành. Đặc biệt, các nhiệm vụ trong các chiến trường lớn sẽ được kích hoạt ngẫu nhiên, và các đội sẽ có những mục tiêu hoàn toàn đối lập nhau. Kiểu nhiệm vụ cơ bản trong mục chơi online là đánh chiếm cứ điểm và phong tỏa trong một khoảng thời gian nhất định hoặc hỗ trợ giải cứu một đội chơi khác. Các phương tiện chiến đấu cũng sẽ xuất hiện trong trò chơi, nhưng hiện tại nhà phát triển Insomniac từ chối đưa ra các chi tiết về yếu tố này.

Với mục chơi đơn thiết kế sâu sắc hơn, mục chơi co-op hoàn toàn mới và mục chơi online hỗ trợ số người chơi khổng lồ, Resistance 2 là tựa game bắn súng được mong đợi không kém so với Killzone 2, một trò chơi khác độc quyền cho PS3 mà Sony cũng đầu tư không ít công sức phát hành. Resistance 2 được lên lịch phát hành vào mùa nghỉ lễ cuối năm nay, và cho dù đến nay những chi tiết về mục chơi đơn chưa được tiết lộ nhiều, trò chơi vẫn tỏ ra hấp dẫn với mục chơi co-op và mạng với nhiều tính năng mới.

CẨM TÚ

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373 - 04.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 7 (Tặng kèm 300 Game) / XB360: 6 triệu 8
WII: 5 triệu 6 / NDS: 3 triệu / PS2: 2 triệu 6 / PS3: 7 triệu 8

- Nhận đặt mua, đổi game, PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- **Sửa lỗi Red Ring của các máy (Có bảo hành)**
- Gắn modchip PS2 - Mua bán các máy PS2, PS3, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55)

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

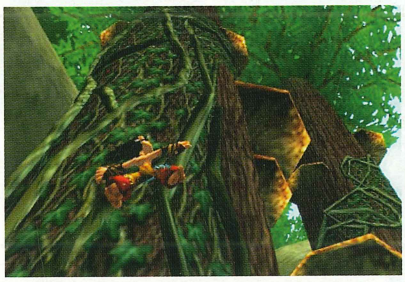
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Rare | **Phát hành:** Microsoft | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Xuyên suốt cuộc phiêu lưu của Banjo và Kazooie, người chơi có thể tự tạo cho mình những cỗ máy đa chức năng, vừa có khả năng đi trên mặt đất, vừa đi trên nước và có thể... bay. Tất cả các chi tiết lắp ráp đều được sử dụng hết sức ngẫu nhiên, từ những bộ máy đơn giản, những bánh xe cũ kỹ cho đến những vật... lạ thường, như súng bắn trứng. Nói chung, người chơi sẽ dùng trí tưởng tượng phong phú của mình để tạo ra những cỗ máy "độc nhất vô nhị".

Khám phá thế giới và giải quyết những câu hỏi hóc búa trong Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts chắc chắn sẽ làm hài lòng bất kỳ game thủ nào.

Brave: A Warrior's Tale

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Southpeak Interactive | **Phát hành:** Southpeak Interactive | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PSP, Nintendo Wii

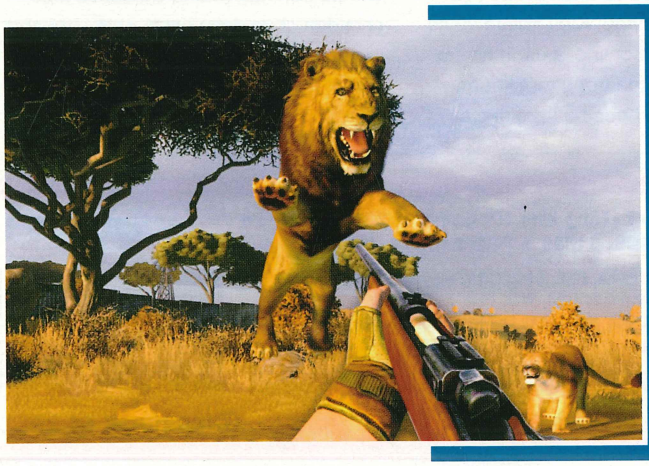


Được phát triển và phát hành bởi Southpeak Interactive lừng danh, Brave: A Warrior's Tale thuộc thể loại hành động góc nhìn người thứ 3. Game sẽ đặt người chơi vào nhân vật Brave - thổ dân châu Mỹ. Brave sẽ là người cứu bộ tộc mình khỏi sự tàn sát của tên đồ tể Wendigo. Cùng với Brave, bạn sẽ tham gia một chuyến phiêu lưu vô cùng hấp dẫn qua những danh lam, thắng cảnh nguy nga và hùng vĩ. Hơn nữa, các kỹ năng chiến đấu, săn bắn cũng được nhà phát triển hết sức chú trọng. Bạn sẽ chứng kiến sự phát triển tột bậc của Brave theo từng thời khắc diễn ra trong game.

Hình ảnh vui tươi, sống động cùng phong cách chơi hấp dẫn, chắc chắn Brave: A Warrior's Tale sẽ tạo nên một thành công vang dội cho Southpeak Interactive.

Cabela's Dangerous Hunts 2009

Thể loại: Săn bắn | **Phát triển:** Activision | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, Nintendo Wii



Chỉ nghe qua tựa đề phần nào người chơi cũng hình dung ra nội dung chính của game. Với Cabela's Dangerous Hunts 2009, bạn sẽ có cơ hội đối đầu với những loài thú hung dữ nhất trên thế giới như sư tử, gấu xám, báo đen và rất nhiều loài thú khác. Điều khiển Cabela's Dangerous Hunts 2009 được nhiều người mong chờ nhất là sự mô phỏng hết sức chi tiết, từ chiến thuật cho đến phương thức tấn công của các loài thú. Khác với các game cùng thể loại, Cabela's Dangerous Hunts 2009 còn có chế độ... đánh tay đôi với các loài vật nếu người chơi bắn trượt. Không dễ dàng tí nào đâu nhé! Ngoài ra, bạn cũng cần chú ý đến xung quanh, đừng quá tập trung vào một con mồi mà khiến mình trở thành con mồi cho loài thú khác.

Disciples III: Renaissance

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** DAT | **Phát hành:** Akella | **Ngày phát hành:** Q3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Là phiên bản thứ ba của dòng game Disciples, Disciples III: Renaissance tiếp tục khẳng định vị trí của thể loại chiến thuật theo lượt kết hợp nhập vai (có hệ thống nâng cấp điểm cho hero). Nắm giữ vận mệnh của một trong ba thế lực Empire, Elven Alliance hoặc Legion of the Damned, người chơi sẽ chiến đấu để khôi phục và củng cố vị trí của mình.

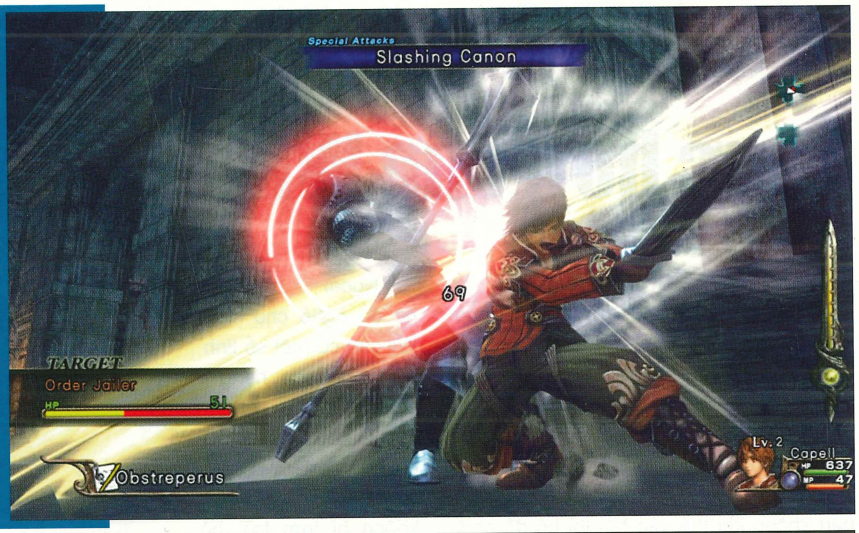
Với phiên bản Renaissance, dòng game Disciples lần đầu tiên được thể hiện dưới dạng 3D hoàn chỉnh: từ các thành phố đến những đơn vị quân hay các thành phần khác có trong game.

Infinite Undiscovery

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** tri-Ace | **Phát hành:** Square Enix | **Ngày phát hành:** 2/9/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Xbox 360

Ẩn sâu trong rừng già là một trong những nhà ngục của Hội Đồng, nơi giam giữ chàng trai trẻ Capell. Những kẻ bắt Capell gọi cậu là Liberator, dù không có một điều gì minh chứng cho những gì họ nghĩ. Đến ngày thứ ba trong ngục, Capell được linh hồn của cô gái Aya giải thoát.

Aya từng là thành viên của một nhóm chiến binh dũng cảm tụ họp dưới lá cờ "Sigmund the Liberator", có sứ mạng giải phóng thế giới khỏi ách thống trị bàn tay sắt của Hội Đồng. Và rồi những sự kiện dồn dập xảy đến đã làm thay đổi hẳn số phận của Capell...

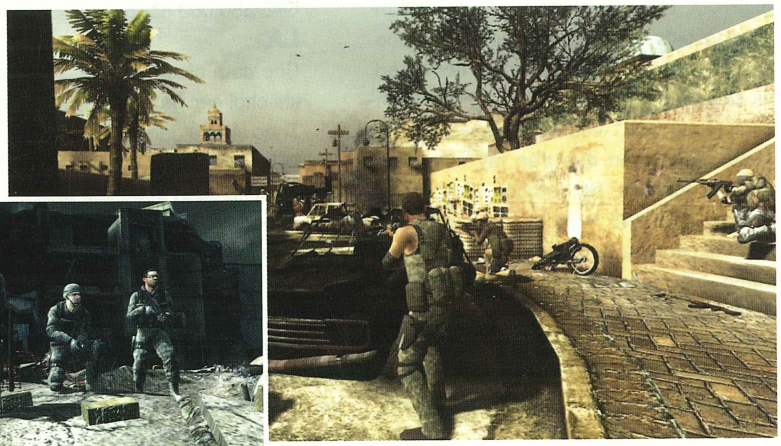


SOCOM Confrontation

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Slant Six Games | **Phát hành:** SCEA | **Ngày phát hành:** 24/9/2008 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PS3

SOCOM Confrontation tập trung vào phần chơi trực tuyến và hỗ trợ mạnh các cộng đồng trên thế giới. Các game thủ ở Mỹ, châu Âu và châu Á sẽ cùng nhau chiến đấu tại 5 bản đồ Bắc Phi, với 7 chế độ chơi khác nhau ở mỗi màn, rồi sau đó là hàng chục bản đồ khác có thể tải về thông qua dịch vụ PlayStation Store.

Với các hình thức có tính điểm như Tournaments, Clan Ladders hay Leader Boards, SOCOM Confrontation hứa hẹn tiếp tục thu hút fan.



ĐỒ NGHỀ CHO "CONSOLER"

Đàn cho Guitar Hero III, nền PS3

Nếu bạn là dân rocker hay mê rock thì không thể không biết đến những cây guitar Gibson nổi tiếng của Mỹ với kiểu thiết kế thùng "Không lẫn vào đâu được". Mô phỏng hệt như những chiếc guitar Gibson, Activition đã cho ra đời cây guitar đen dành cho game âm nhạc đình đám của mình là Guitar Hero III: Legend of Rock cho nền PS3, càng làm "cháy" hơn nữa niềm đam mê rock của game thủ.

Cây guitar này làm bằng nhựa cứng, màu đen tuyền và cần đàn có thể tháo lắp được. Đàn kết nối không dây (Bluetooth) với PS3, dùng 2 pin AA. Đương nhiên kích thước của cây Gibson này chỉ bằng khoảng 1/2 kích thước đàn thật. Năm phím bấm đánh mã màu tương ứng với các nút: X, O, □, △ và L1 của tay cầm Dual Shock. Phím bấm khá lớn và nhạy, tuy nhiên, các phím bố trí hơi cách xa nhau nên khi chơi, bạn phải "rướn" ngón tay thì mới thực hiện được phím đàn, gần giống với cách chơi guitar thực. Đương nhiên sẽ rất lợi thế nếu bạn từng chơi guitar vì chắc chắn khả năng rướn ngón của bạn sẽ tốt và những cú bấm nốt kép sẽ dễ dàng hơn nhiều.

Ngoài ra, thay cho cách gảy dây đàn của bàn tay phải, Activision lại đưa vào thanh gảy đàn duy nhất mô phỏng cho cả 5 dây (tương ứng 5 phím bấm). Do vậy, để thực hiện thành công 1 nốt nhạc, bạn phải cùng 1 lúc "bập" thanh gảy tay phải và nhấn phím tay trái. Quả là không hề đơn giản! Thanh Whammy Bar, với cây đàn thật, có chức năng luyến, ngân tiếng đàn, còn trong game, thanh này để "gỡ" các chiêu của trùm khi họ gây khó dễ, không cho bạn thực hiện được phím bấm.

Đi kèm với đàn là game Guitar Hero III: Legends of Rock *(www.pcworld.com.vn/G0712_54)* dành cho PS3. Game có nhiều bài rock nổi tiếng từ thập niên 70 tới khoảng năm 2006. Giá: 2.100.000 đồng.

Thực hơn cho Wii

Bộ đồ nghề thể thao

Dựa trên các môn thi đấu thể thao của thế vận hội Olympics mùa hè và cũng "ăn theo" thế vận hội sắp diễn ra tại Bắc Kinh, Trung Quốc, Pega tung ra bộ đồ chơi nhiều môn thể thao cho chiếc Wii với cái tên: Olympic Game 22-in-1. Nếu bạn đang có chiếc Wii và cũng muốn hưởng thêm bầu không khí thế vận hội thì bộ đồ chơi này tỏ ra khá thích hợp.

Đều làm bằng nhựa trắng và các chi tiết sản phẩm chưa thật trau chuốt, bộ đồ chơi gồm đồ nghề cho các môn chính như: quần vợt, bóng bàn, gôn, bóng chày, bắn súng và bida. Dĩ nhiên, bạn có thể sử dụng kết hợp các môn thể thao như: bóng bàn và cầu lông, bida và đấu kiếm... nếu cách chơi "vung vẩy" của Wii Remote giống nhau. Hoàn toàn dựa trên tay cầm cảm ứng Wii Remote, bộ đồ chơi có một thiết bị đựng chiếc Wii Remote và có ngàm để gắn với các phụ tùng tương ứng cho từng game. Việc tháo lắp các dụng cụ khá dễ dàng và thuận tiện. Tuy nhiên, đôi lúc với chiếc tay cầm Wii Remote lại tỏ ra dễ dàng điều khiển hơn là gắn thêm "mớ phụ tùng" này vào vì chúng sẽ nặng tay và khó cầm, nắm hơn.

Ngoài ra, bộ đồ nghề cho Wii còn có một số linh kiện nhỏ cho riêng chiếc Wii Remote như 2 nắp đậy pin có miếng đệm cao su giúp người chơi không bị trơn tay, bộ nút đệm dành cho nút định vị 4 chiều của Wii Remote, dây đeo cổ tay và nhất là 2 miếng lọc bụi cho phần tản nhiệt trên máy Wii.

Giá: 380.000 đồng

Ưu

Cho cảm giác thật hơn, chắc tay hơn khi chơi các game thể thao Olympics

Tháo lắp dễ dàng

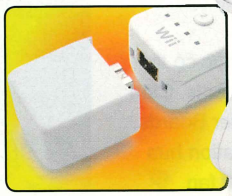
Khuyết

Thiết kế chưa được tinh tế

Không có game kèm theo bộ sản phẩm

Không dây cho Nunchuck

Ngoài bộ điều khiển Wii Remote độc đáo, một số game phải cần đến Nunchuck với chức năng chính là cần analog để di chuyển nhân vật. Tuy nhiên, một số game lại dùng chiếc Nunchuck cũng với cảm ứng chuyển động đòi hỏi cả hai cánh tay phải hoạt động. Do đó, sợi dây cáp nối giữa Nunchuck và Wii Remote là thứ phiền toái nhất đối với người chơi vì nó luôn tỏ ra vướng víu. Bộ thiết bị Cord-Free của Pega "cắt" sợi dây này giúp bạn. Một đầu



RAN
ONLINE
WWW.RAN.VN
ĐƯƠNG ĐẦU THỬ THÁCH
CHƯƠNG II TRẬN CHIẾN BẮT ĐẦU
TÍNH NĂNG MỚI
Bản đồ MỚI
Mở rộng ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT
Hệ thống BOSS SIÊU MẠNH
Vũ khí, trang bị SIÊU CẤP
Hệ thống kỹ năng TUYỆT ĐỈNH
CHÍNH THỨC RA MẮT NGÀY 23/07/2008
bro CYBERWORLD
MIN 민커뮤니케이션 COMMUNICATIONS,INC.
RAN ALLIANCE
intel

nối vào Wii Remote, đầu còn lại nối với Nunchuck, thiết bị có nhiệm vụ truyền tín hiệu không dây giữa 2 bộ điều khiển này. Khi thiết lập xong, Nunchuck sẽ nặng hơn bình thường một chút và Wii Remote nặng hơn không đáng kể. Tín hiệu thử nghiệm rất tốt, không xảy ra hiện tượng trễ. Cord-Free dùng 2 pin AAA gắn bên phía Nunchuck.

Nhìn chung, nếu bạn cảm thấy sợi dây nối giữa Wii Remote và Nunchuck tỏ ra rất phiền toái thì Cord-Free khá đáng giá để đầu tư. Giá: 280.000 đồng

Ưu

Dễ thiết lập, sử dụng, tín hiệu truyền không dây tốt

Khuyết

Ít khoảng trống để cất dây cáp của Nunchuck.

Súng GunCon 3 cho PS3

Nổi danh một thời trên nền PS2, GunCon 2 đã từng làm mê mẩn biết bao game thủ với dòng game Time Crisis. Lên đến PS3, Bandai Namco tiếp tục "nâng cấp" khẩu GunCon lên phiên bản 3, kèm với game FPS Time Crisis 4.

GunCon 3 được thiết kế để cầm 2 tay, chỉ dành cho người thuận tay phải (không giống với GunCon 2 cầm 1 tay). Súng khá chắc tay, các phím bấm truy cập dễ dàng. Đặc biệt, khác với phiên bản 2, GunCon 3 có 2 nút cần analog có chức năng giống với 2 cần analog trên tay cầm Dual Shock truyền thống để di chuyển và xoay chuyển góc nhìn. Do đó, ngoài việc chỉ ngắm-bắn như các bản Time Crisis trước, Time Crisis 4 còn có màn chơi FPS bên cạnh kiểu chơi Arcard thông thường. Tuy nhiên, 2 cần analog này hơi nhỏ và không "trơn" bằng cần của Dual Shock. Các nút bấm của GunCon 3 rất nhạy và êm, được bố trí rất tiện tay. Cảm giác "bóp cò" của GunCon 3 nhạy và thực.

GunCon kết nối với PS3 qua cáp USB; kèm theo 2 thiết bị cảm biến gắn lên màn hình để cân chỉnh hồng tâm. Sau khi cân chỉnh, độ chính xác rất cao. Với mục tiêu ở xa, bạn không thể bắn bừa với khẩu machine gun là có thể trúng mục tiêu, mà phải giương súng, ngắm nghía, bóp cò thì mới mong "giải quyết" được.

Nói đến GunCon 3 không thể không nhắc đến người bạn đồng hành là game Time Crisis 4 đi kèm. Dòng game Time Crisis đã đổ bộ xuống nền PS3, nâng chất lượng âm thanh và đồ họa của dòng game này lên một mức mới tuyệt vời hơn rất nhiều với engine đồ họa Havok và âm thanh chuẩn Dolby Digital. Game vẫn giữ lối chơi truyền thống, điều khiển đơn giản trong thể loại bắn súng Arcard: bạn chỉ có 3 nút điều khiển: bóp cò, lên đạn và đổi súng. Tuy vậy, độ khó của game vẫn rất cao và bạn phải là thiện xạ và thật bình tĩnh giải quyết tình huống thì mới mong không gặp màn hình "game over". Mục chơi FPS mới của Time Crisis 4 với GunCon 3 (thay vì chơi bằng tay cầm Dual Shock) nghĩa là bạn phải điều chỉnh nhân vật: đi đứng, nhảy, ngắm bắn... y hệt các game FPS thông thường như Crysis, Unreal Tournament... Tuy nhiên, tôi đành "bất lực" khi chơi dạng này vì không thuận tay phải. Giá: 1.800.000 đồng.

Ưu

- Độ chính xác cao, nút bấm và cò nhạy
- Đồ họa và âm thanh của game rất tốt, ngoài lối chơi Arcard truyền thống còn có dạng chơi FPS khá hay.

Khuyết

- Chỉ dành cho người thuận tay phải
- Súng hơi nhẹ và không có chức năng rung, giật..

ĐỒNG ANH

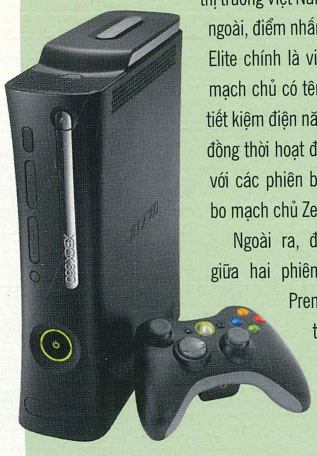
Liên hệ

Halo và các cửa hàng game console

82 Pasteur, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 9141494

Xbox 360 Elite đến Việt Nam

Ấn tượng đầu tiên mà Xbox 360 Elite đập vào mắt người chơi chính là toàn bộ lớp vỏ đen bóng khá lịch lãm khi so sánh với trắng ngà rất dễ bám bẩn của Xbox 360 Premium – phiên bản đang phổ biến tại thị trường Việt Nam. Ngoài lớp áo ngoài, điểm nhấn của Xbox 360 Elite chính là việc sử dụng bo mạch chủ có tên Falcon 65nm tiết kiệm điện năng, ít tỏa nhiệt, đồng thời hoạt động êm hơn so với các phiên bản cũ sử dụng bo mạch chủ Zephyr 90nm.



Ngoài ra, điểm khác biệt giữa hai phiên bản Elite và Premium (tính đến thời điểm viết bài) chính là dung lượng ổ cứng lên tới 120GB (gấp 6 lần bản Premium) rất tiện để game thủ tải về những nội dung thêm của trò chơi yêu thích cũng như phim ảnh, âm nhạc. Bên cạnh đó máy còn được trang bị thêm cổng xuất âm thanh Digital/Analogue audio dongle và miễn phí cho người chơi một tháng Gold Member của dịch vụ Xbox LIVE!

Chi thiết về sản phẩm bạn có thể tham khảo tại cửa hàng Hiệp Lực 92 Hồ Tùng Mậu F. Bến Nghé Q.1 TP Hồ Chí Minh cũng như các cửa hàng game khác.

Tán gẫu bằng Messenger Kit

Ngoài khả năng xem phim, nghe nhạc, chơi game... một tính năng rất hữu dụng của Xbox 360 là cho phép tán gẫu qua mạng. Tuy nhiên, nếu chỉ thao tác bằng bàn phím ảo qua tay cầm 360 sẽ rất bất tiện. Đây cũng là lý do Messenger Kit – bộ công cụ hỗ trợ tán gẫn qua mạng dễ dàng hơn.

Trọn bộ sản phẩm bao gồm một Chatpad (bàn phím QWERTY) và một Headset. Phương thức hoạt động của 2 thiết bị này khá đơn giản - gắn đầu nối qua khe cắm mở rộng (Expansion Port) của tay cầm Xbox 360 là có thể sử dụng ngay lập tức.

Do kích cỡ nhỏ gọn vừa với tay cầm nên các phím trên Chatpad thao tác hơi khó khăn, bù lại phím hoạt động khá ăn. Trên bàn phím còn tích hợp phím chat để bạn tán gẫu ở bất cứ màn hình nào của MS Dashboard. Khi hoạt động, bàn phím sẽ sáng đèn nên rất tiện.

Trong khi đó headset không khác gì so với đồ tặng kèm của Xbox 360 bản Premium trước đây, toàn sản phẩm được phủ bằng nhựa cứng màu trắng khá đẹp, phần vành tai và micro được bọc bằng mút xám êm. Vành micro có thể uốn cong tùy ý. Với headset ngoài chức năng chat bạn có thể chỉ huy hoặc báo động cho đồng đội trên chiến trường Live rất cơ động và hiệu quả.

Hiện bộ sản phẩm này đang được bán tại MiMi Games, 55A và 114 Pasteur, F. Bến Nghé Q.1 TP HCM, ĐT (848) 9140594 và các cửa hàng game khác.

NGUYÊN CHƯƠNG

Đĩa cứng gắn ngoài
MÊ GAME MÀ KHÔNG LỠ VIỆC

Game thủ đôi lúc cũng cần tìm nơi trú ẩn cho dữ liệu trò chơi như điểm lưu cảnh, cảnh diệt trùm. Với những game thủ mê việc thì còn cần thêm các tiện ích, dữ liệu làm việc bên cạnh máy game. Western Digital (WD) cung cấp các lựa chọn lưu trữ gắn ngoài đa dạng cho game thủ với dung lượng đến hàng "tê".

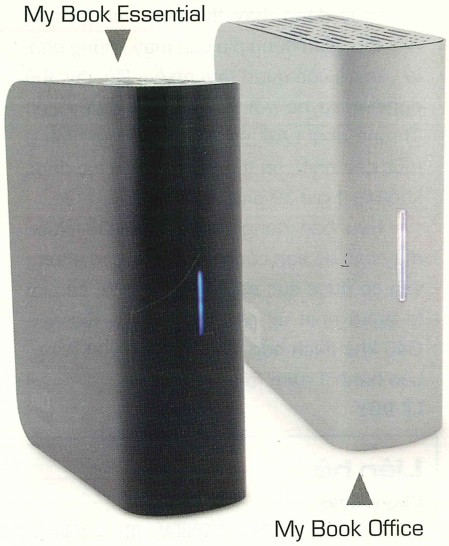
Bốn sản phẩm thử nghiệm cùng được nhận diện trên Windows Vista/XP/2000, Mac nhưng tiện ích làm việc đi kèm chỉ chạy tốt trên Windows.

Đặt kệ sách

Dòng đĩa cứng gắn ngoài này rất giống quyển từ điển lớn (nên đặt tên My Book). Đơn giản nhưng điểm thiết kế độc đáo này lại giúp My Book gần gũi, tự nhiên hơn trong cuộc sống hằng ngày. Tùy đối tượng mà My Book có tính năng, giá thành khác nhau; hiện có thiết kế 8 mẫu: Essential Edition cho người dùng cơ bản, Home Edition cho gia đình, Office Edition cho văn phòng/doanh nghiệp, Studio Edition/Studio Edition II cho phòng thu (hỗ trợ hệ MAC), World Edition/World Edition II cho nhóm người dùng từ xa truy xuất qua mạng.

My Book Essential và My Book Office được thử nghiệm cùng dung lượng 1TB (rất lớn), tiện đặt trên bàn làm việc, kệ sách và dùng adaptor khá lớn nên không tiện mang đi xa. Vỏ đĩa cứng liền từ trước ra sau với tông màu tối (xám nhũ, đen), gáy cong dầy và bố trí khe gió giải nhiệt các cạnh; mắt cáo cửa sổ thông gió rộng. Kiểu đèn báo có khác nhau nhưng thanh mảnh: My Book Office dạng vành và My Book Essential vạch thẳng. Đặc biệt là đèn báo My Book Office còn cho biết cả dung lượng còn lại.

My Book Essential



My Book Office

Nếu My Book Essential thiết kế theo hướng đơn giản theo kiểu nối trực tiếp vào cổng USB thì My Book Office còn kèm một số tiện ích làm việc như WD Sync, Anywhere Backup và MioNet (chi tiết ở chức năng cuối bài) nên bạn có thể sao lưu, lưu giữ dữ liệu và có thể xử lý email, tìm kiếm tài liệu, hội họp từ xa. Tắt mở của My Book Essential lệ thuộc PC còn My Book Office có thêm nút Safe Shutdown để chỉ tắt điện sau khi hoàn tất các tác vụ đọc/ghi dữ liệu (hạn chế mất/hư dữ liệu).

Bỏ túi áo

Với một số bổ sung hay cả về phần mềm và phần cứng, Passport Elite 160GB và Passport Essential 320GB tiếp tục là phương tiện lưu trữ đáng nằm trong túi áo những game thủ nay đây mai đó.

Chúng có thiết kế đặc trưng như một quyển sổ tay (125x76x15mm): vỏ màu liền từ trước ra sau và bo cong "cạnh gáy"; cổng USB (có nắp đậy trượt ngang) vừa làm nhiệm vụ giao tiếp vừa cấp nguồn; đèn cổng USB sáng trắng khá đẹp.

Passport Elite khá ấn tượng với đèn báo dung lượng 4 mức. Bề mặt phủ màu nhũ nâu đồng khá sang (có tất cả 4 màu). Vỏ có độ nhám mịn nên cầm dễ, chắc chắn và không còn dễ bị xước.

Passport Essential thiết kế đơn giản với cổng USB lộ thiên, trẻ trung nhưng vỏ khá dễ xước (nên có túi bảo vệ).

Tiện ích đáng giá

Phần mềm đi kèm có một số bổ sung đáng giá và được đặt sẵn tại thư mục gốc của đĩa cứng với giao diện cài đặt tự động để mọi người đều có thể sử dụng. Tất cả những tiện ích trên đã được Western Digital hỗ trợ sao lưu lên đĩa cứng trên máy tính để bàn hoặc MTXT nên bạn không còn sợ mất trắng mỗi khi ra lệnh định dạng (format).

My Passport Essential (trái) và My Passport Elite.

WD Sync (DMAILER) là trình tự động đồng bộ tư liệu cá nhân từ các ứng dụng Outlook, Windows Mail, hình ảnh, tài liệu,... cả giao diện desktop lên bộ đĩa cứng WD và tiện ích tích hợp để bạn duyệt web, nhận email trên đó.

Bộ công cụ Google gồm trình tìm kiếm trên PC Google Desktop, xử lý ảnh trực tuyến Picasa, thanh công cụ tích hợp trình duyệt, công cụ Google Sidebar.

Riêng chỉ Passport Elite và My Book Office tăng cường hai phần mềm Anywhere Backup và MioNet cho cuộc sống di động.

WD Anywhere Backup (Memeo) giúp sao lưu nội dung trên một giao diện đơn giản 3 bước: chọn điểm sao lưu (có thể đĩa cứng trong PC, trên mạng nội bộ, bút USB, đĩa iPod); chọn nguồn cần sao lưu (trình SmartPick tự động liệt kê các nội dung phổ dụng) và ra lệnh cho chương trình thực hiện. Điểm hay của phần mềm còn là khả năng mã hóa dữ liệu để chỉ có WD Anywhere Backup đọc và khôi phục.

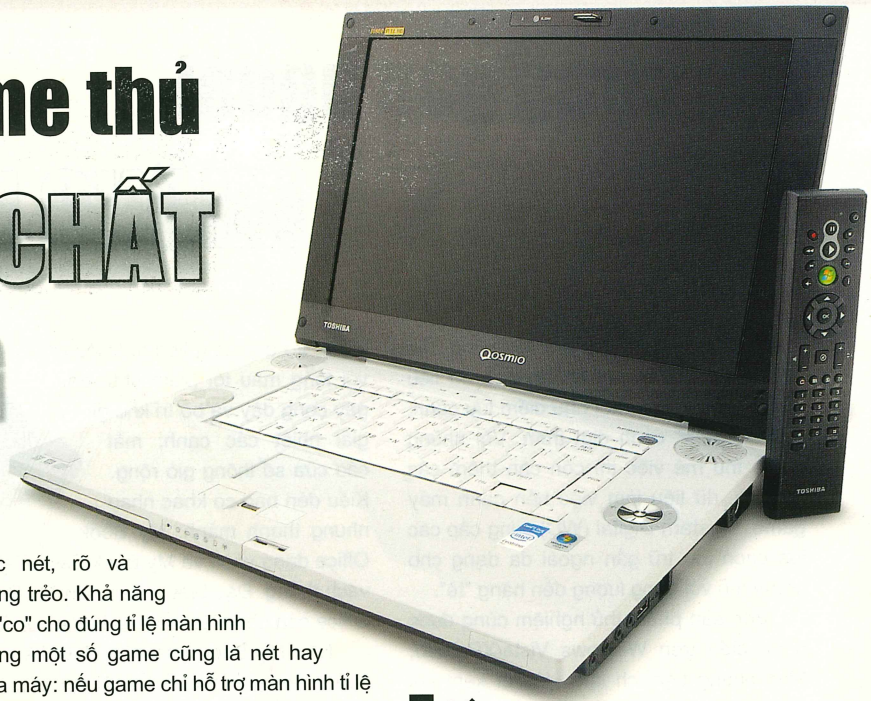
WD MioNet cho phép truy xuất dữ liệu từ xa tương tự Remote Desktop Control của Windows. Khi kích hoạt MioNet Key có trên Passport Elite, bạn có thể truy xuất nội dung trên máy tính bất kỳ trong mạng.

Giá: My Book Essential 1TB (229USD), My Book Office 1TB (278USD), My Passport Essential 160GB (95USD), My Passport Elite 320GB (202USD); bảo hành 3 năm.

KHÁNH HƯNG

Liên hệ
Tân Doanh
48 bis Trần Đình Xu, Q.1 , TP.HCM - ĐT: (8) 920 6989

MTXT cho game thủ "NẶNG" VỀ CHẤT LẪN LƯỢNG



Xuất hiện cách nay gần tròn 1 năm nhưng chiếc Qosmio G40 chuyên cho game và giải trí hiếm hoi của Toshiba mới chính thức trình làng tại Việt Nam. Game thủ PC có thêm sự lựa chọn nữa cho mình.

Dấu ấn đầu tiên của Qosmio G40 17" chính là kích thước thuộc hàng "khủng" với trọng lượng của máy đã hơn 4,5 kg. Qosmio G40 là máy tính xách tay thuộc dạng thay thế máy để bàn nên không phù hợp cho những game thủ thường phải xách máy đi "du đấu", đó là chưa kể adapter nặng đến gần 1kg. Bù đắp cho kích thước, có thể nói Qosmio tận dụng kích thước quá khổ để đưa ra nhiều thiết kế mà các model dưới 15" không thể có: bàn phím kích thước đầy đủ, màn hình gương widescreen 17" hỗ trợ độ nét cao ở Full HD với độ nét 1920x1200 (tương thích 1080p), loa vòm 5.1 chuẩn Dolby Digital và nhiều rất nhiều ngõ kết nối. Cụ thể là 5 ngõ USB 2.0, bạn khá thoải mái khi kết nối các thiết bị chơi game, ngõ xuất HDMI, 2 ngõ xuất S-video...

Tập trung nhiều cho đa phương tiện, Qosmio G40 có tích hợp card TV (cả tín hiệu số lẫn analog), núm xoay điều chỉnh âm lượng phía bên trái bàn phím, dãy nút cảm ứng phía trên và cụm nút điều chỉnh nghe nhìn phía phải. Ngoài ra, máy còn có bộ điều khiển từ xa khá lớn, giống với bộ điều khiển từ xa của TV LCD. Đáng chú ý là máy có ổ đọc HD DVD kết hợp ghi DVD. Đáng tiếc là định dạng phim HD DVD đã bị Blu-ray thay thế. Webcam 2 Mp cho chất lượng ảnh đẹp hơn các model thông thường chỉ có độ phân giải 1,3Mp.

Bàn phím của Qosmio G40 lớn, phím bấm êm và nhạy. Hơi tiếc là bàn phím không có cụm phím số nên game thủ sẽ hơi bị "thất thế" trong một số game dàn trận. Trỏ chuột touchpad lớn, êm ái dễ dùng. Đầu đọc vân tay được Toshiba thiết kế khá lớn và nhạy, lăn vừa trọn cả ngón cái. Màn hình 17" rất sắc nét, rõ và trong trẻo. Khả năng tự "co" cho đúng tỉ lệ màn hình trong một số game cũng là nét hay của máy: nếu game chỉ hỗ trợ màn hình tỉ lệ 4:3 hoặc 16:9 thì máy vẫn giữ nguyên tỉ lệ này nên hình ảnh trong game không bị bóp méo. Khe thoát nhiệt được đưa ra phía sau máy nên bạn có thể yên tâm sử dụng chuột ngoài mà không sợ bị nóng như các model tản nhiệt ra 2 bên máy. Điều ấn tượng nhất là hệ thống loa vòm mà Toshiba đưa vào loa của Harman/Kardon cho âm thanh rất có không gian, điều mà ít model nào thể hiện được và nhất là công suất loa khá lớn, chất âm thể hiện tốt, âm thanh chi tiết và hiệu ứng vòm khá rõ nét. Hệ thống chạy khá êm, mát và ổn định trong thời gian dài. Ổ đọc HD DVD/ghi DVD chạy êm nhưng vẫn bị căn bệnh "trầm kha" là kén đĩa.

Bên cạnh đó, thiết kế của Qosmio G40 kết hợp 2 màu trắng-đen với lớp sơn bóng trông rất nổi bật. Do đó, bạn cần sử dụng cẩn trọng hơn nếu không muốn máy mau "xuống sắc".

Qosmio G40 chạy bộ xử lý Intel Core 2 Duo T7500 2,2GHz, chipset PM965, bộ nhớ DDR2 2GB kênh đôi, đồ họa GeForce 8600M GT, ổ cứng 200GB và card Turbo Memory 1GB (ReadyBoost 512MB và ReadyDrive 512MB). Nhìn chung cấu hình khá mạnh, vượt qua được mọi "đòi hỏi" của các game 3D mới hiện nay. Thử nghiệm sơ bộ với các game phổ biến, nhìn chung, Qosmio đều chạy được tuy một số game cần phải giảm thiết lập đồ họa xuống mức thấp hơn mới có thể chơi được trơn tru. Ví dụ như Unreal Tournament 3, hệ thống chạy ở độ phân giải 1600x1200 với thiết lập đồ họa cao nhất đạt trung bình 15 khung hình/giây (fps), nhưng giảm xuống 1024x768, tỉ lệ này là khoảng 28fps, chơi rất tốt. Với game đua xe Xpand Rally Xtreme, bạn có thể chơi ở độ phân giải thực, toàn màn hình ở 1600x1200 với 23fps. Ở 1600x1200, hệ thống chạy Warcraft III: Frozen Throne đạt 32fps; Quake 4 đạt 42fps... Tuy nhiên, có vẻ như Qosmio G40 lại không "mặn" với game dàn trận khi thử với Empire Earth III, độ nét ở 1600x1200 chỉ đạt 14fps và khi giảm độ nét còn 1024x768, tỉ lệ fps cải thiện không nhiều, đạt khoảng 21fps...

Vì là dạng thay thế máy tính để bàn nên thời gian dùng pin của máy không phải là vấn đề cần quan tâm nhiều. Dù vậy, thử nghiệm sơ bộ với game Warcraft:Frozen Throne chơi LAN với độ sáng màn hình ở mức cao nhất, hệ thống chạy liên tục được khoảng 1 giờ 30 phút.

Nếu bạn đang muốn thay thế chiếc máy tính để bàn cồng kềnh trên bàn nhưng vẫn có được sức mạnh chơi game, cả giải trí nghe nhìn tại chỗ thì Toshiba Qosmio G40 khá thích hợp. Giá: 50.683.000 đồng, bảo hành 1 năm.

LÊ DUY

Ưu

- Cấu hình mạnh, chơi được các game 3D mới hiện nay
- Âm thanh rất tốt, bàn phím lớn, màn hình hỗ trợ Full HD
- Có nhiều tiện ích cho nghe nhìn, có card TV tích hợp, bộ điều khiển từ xa, nhiều ngõ giao tiếp.

Khuyết

- Bàn phím không có cụm phím số
- Nặng
- Không hỗ trợ Blu-ray.

Liên hệ

Digiworld

211-213 Võ Văn Tần, P.5, Q.3, TP.HCM - ĐT: (8) 9290058

Bo mạch chủ Asus Striker II Extreme

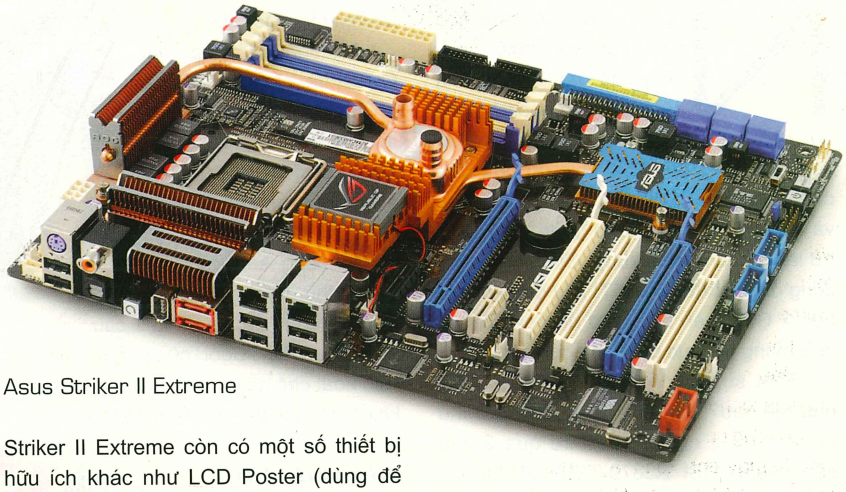
GAME "KHỦNG" LÀ CHUYỆN NHỎ

Tương tự như hầu hết những dòng bo mạch chủ (BMC) cao cấp khác của hãng Asus, BMC Asus Striker II Extreme sở hữu một "bộ sưu tập" vô cùng phong phú những công nghệ chính hãng cao cấp cùng hiệu năng mạnh mẽ, đáp ứng tốt nhất cho nhu cầu "chinh chiến" của game thủ.

Ấn tượng đầu tiên đối với người dùng đã lựa chọn Asus Striker II Extreme là hệ thống tản nhiệt Fusion Block được thiết kế tương đối phức tạp và công nghệ tản nhiệt Stack Cool 2 đã rất thân quen với người dùng. Hệ thống Fusion Block là một giải pháp làm mát kép bao gồm sự kết hợp giữa hệ thống tản nhiệt ống và tản nhiệt nước đảm bảo cho hệ thống luôn có được sự "mát mẻ" khi game thủ đang trải qua những trận chiến ác liệt trên game.

Tận dụng khả năng của dòng chipset NVIDIA nForce 790i Ultra SLI, Asus Striker II Extreme cung cấp đến 3 giao tiếp PCI Express tốc độ 16x trong đó có hai giao tiếp PCI Express 2.0, cho phép người dùng tận hưởng công nghệ đồ họa cao cấp 3-way SLI để nâng cấp khả năng đồ họa cho hệ thống. Vấn đề âm thanh, một trong những yếu tố ảnh hưởng không nhỏ đến sức hấp dẫn của một game, đã được hãng Asus giải quyết bằng card âm thanh rời (kèm theo) SupremeFX II 8 kênh, tích hợp công nghệ âm thanh nổi DTS và có khả năng lọc nhiễu hiệu quả. Một số giao tiếp thông thường khác cũng được BMC đến từ Asus chuẩn bị sẵn sàng như SATA (RAID 0/1/10), USB,... Ngoài ra, Asus Striker II Extreme cũng hỗ trợ loại bộ nhớ cao cấp DDR3 với dung lượng lên đến 8GB, tốc độ 1333MHz. Kèm sản phẩm còn có game Company of Heroes: Opposing Fronts.

Bên cạnh đó, để giảm nỗi lo về hóa đơn tiền điện hàng tháng cho các game thủ, BMC chipset nForce 790i SLI của Asus cũng cung cấp giải pháp Asus EPU (Energy Processing Unit) thông qua một chip được đặt trên BMC, có tác dụng tự động điều chỉnh điện năng phù hợp với hoạt động của BXL. Đi kèm với BMC Asus Striker II Extreme còn có một số thiết bị hữu ích khác như LCD Poster (dùng để thông báo và phân tích lỗi hệ thống cho người dùng trực quan hơn); một số quat tản nhiệt phụ dùng cho BXL, các nút khởi động, reset và xóa CMOS nằm ngay trên BMC giúp người dùng tiện lợi trong thao tác. Đối với các "thượng đế" muốn thử nghiệm ép xung để có thể nâng cao hiệu năng hệ thống, BMC "tặng kèm" những tiện ích và công cụ cần thiết để đảm bảo an toàn: AI Booster giúp thực hiện ép xung BXL ngay trong Windows, Extreme Tweaker cho Asus Maximus Extreme giúp tinh chỉnh điện áp phù hợp để đạt được khả năng ép xung tối đa. Ngoài ra, trong thời gian "chiến đấu", game thủ còn có thể biết được thông tin về điện áp, nhiệt độ tại các thiết bị chính của hệ thống nhờ vào tiện ích trực quan Asus PC Probe II để kịp thời phát hiện những vấn đề trong hệ thống.



Asus Striker II Extreme

Một cấu hình "khủng" bao gồm: bộ xử lý Intel Core 2 Extreme QX9770 *(ID: A0801_46)*, card đồ họa Asus EN9800GX2 TOP *(ID: A0807_64)*, 2x1GB DDR3 Samsung (chế độ kênh đôi) được xây dựng trên nền BMC Asus Striker II Extreme để đối đầu với một số game được đánh giá là "sát phần cứng" hiện nay (như Crysis, FEAR và Company of Heroes). Sự kết hợp giữa Asus Striker II Extreme và những thành phần phần cứng mạnh nhất hiện nay đã tạo nên một hệ thống với hiệu năng cực kỳ mạnh mẽ, chứng tỏ bằng con số 17.562 điểm đạt được trong thử nghiệm với 3DMark06.

Tại chế độ khử răng cưa 4 mẫu (4xAA), hệ thống thử nghiệm lần lượt "hạ gục" 2 game FEAR và Company of Heroes với những kết quả cực kỳ ấn tượng là 431fps (FEAR), 235fps (Company of Heroes). Ở điều kiện nhẹ nhàng hơn là bỏ đi chế độ khử răng cưa, tốc độ xử lý đồ họa của hệ thống lại được gia tăng để đạt tới 509fps trong game FEAR, 252fps với đối thủ Company of Heroes. Ngoài ra, chúng tôi cũng đưa hệ thống vào cuộc chiến với Crysis và thu được "thắng lợi vẻ vang" với trung bình 59 khung hình được xử lý trong 1 giây.

"Nội lực" mạnh mẽ với nhiều công nghệ chính hãng hữu ích, khả năng hỗ trợ tốt cho những BXL Intel công nghệ 45nm cũng như card đồ họa rời "khủng" nhất hiện nay, BMC Asus Striker II Extreme thật sự là một lựa chọn lý tưởng cho những game thủ có khả năng tài chính và đang cần sở hữu một hệ thống hiệu năng "đỉnh", đủ sức đánh bại tất cả những game "khó nhằn" nhất hiện nay. Giá: 546 USD, bảo hành 3 năm.

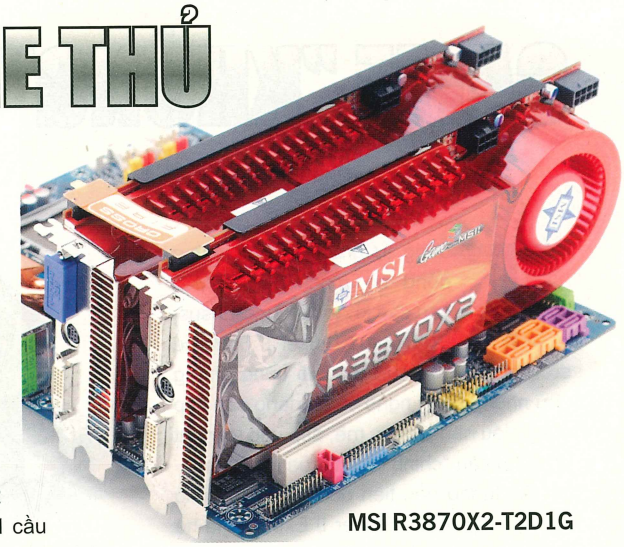
ĐOÀN NAM

Liên hệ

Viết Sơn
150 Ter Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 925 0406

Vĩnh Xuân
39 Trần Quốc Toản, Q. Hoàn Kiếm, Hà Nội
ĐT: (4) 943 9121

Card đồ họa
ĐA NHÂN CHO GAME THỦ



MSI R3870X2-T2D1G

MSI RX3870-T2D512E

Nhà sản xuất card đồ họa luôn tìm thật nhiều giải pháp để nâng cao khả năng xử lý đồ họa và trong đó, phổ biến là ghép nối nhiều card đồ họa. Hai "ông trùm" về chip đồ họa đua nhau công bố công nghệ ATI CrossFire và NVIDIA SLI: cho phép ghép nối 2 card trở lên có cùng chip xử lý. Giải pháp khác cũng được NVIDIA và ATI xây dựng là tích hợp 2 GPU trên một card đồ họa. Tất cả đều mang lại "sức mới" cho game thủ.

Thật sự tốc độ xử lý được cải thiện như thế nào? Bạn hãy cùng Test Lab thử nghiệm công nghệ CrossFire qua 2 cặp sản phẩm: MSI R3870-T2D512E-OC/D4 và MSI R3870X2-T2D1G-OC; cùng chứng kiến sức mạnh nhân kép của 3 card đồ họa Asus EN9800GX2 TOP/G/2DI/1G/A, MSI N9800GX2-M2D1G và Galaxy 9800GX2.

Đa card CrossFire

Hai phiên bản thử nghiệm gồm MSI R3870-T2D512E-OC/D4 sử dụng GPU Radeon RX3870 và MSI R3870X2-T2D1G sử dụng hai GPU Radeon RX3870X2 (tham khảo các công nghệ hỗ trợ cho dòng Radeon HD 3800 tại ID: A0802_34) lần lượt được trang bị bộ nhớ 512MB GDDR4 và 512x2MB GDDR3, giao tiếp lần lượt là 256 bit và 512 bit. Trong khi GPU ATI Radeon R3870X2 đạt tốc độ xung nhân 850MHz thì GPU ATI Radeon R3870 khiêm tốn hơn chút đỉnh với 800MHz. Cả 2 đều hỗ trợ chuẩn HDCP cho phép nội dung độ nét cao (HD) truyền qua ngõ DVI (Digital Visual Interface) và HDMI (High Definition Multimedia Interface).

Nguyên tắc lắp đặt CrossFire: các card đồ họa phải cùng dòng bộ xử lý đồ họa và ghép nối bằng cầu nối CrossFire. Tất nhiên, trước tiên bạn cần phải có BMC hỗ trợ CrossFire, bộ nguồn công suất lớn. Hệ thống thử nghiệm dùng 2 card đồ họa nên chỉ dùng 1 cầu nối CrossFire. Cuối cùng, bạn nhớ kích hoạt chế độ CrossFire trong trình điều khiển ATI Catalyst Control Center.

Kết quả thử nghiệm

Kết quả thu được trong các thử nghiệm chạy hai card đồ họa song song thật sự làm vui lòng game thủ, nhưng so với tốc độ chạy đơn thì chưa thật ấn tượng.

Sự cải thiện tốc độ thể hiện rõ rệt với cặp MSI RX3870-T2D512E-OC/D5. Ở các game không quá nặng như Unreal Tournament 3, Halo, Half Life 2, hệ thống đều "bon bon" ở tốc độ xử lý gấp 4 lần so với mức sàn 30fps (chỉ có Halo đạt 72fps). Cặp MSI RX3870 không chùn bước với cả những gánh nặng như FEAR, Company of Heroes: Opposing Fronts (OF), Crysis, S.T.A.K.E.R và phần mềm 3D Mark 06. Khi ở độ phân giải 1600x1200, tốc độ thấp nhất của hệ thống đạt 25fps (Crysis), còn lại với các game khác đều vượt 3-4 lần mức sàn 30fps.

Điểm số thu được trong phần mềm 3DMark 06 hoàn toàn thuyết phục các

Bảng so sánh tính năng

	MSI N9800GX2-M2D1G	Galaxy 9800 GX2	Asus EN9800GX2/G/2DI/1G	MSI R3870X2-T2D1G	MSI RX3870-T2D512E
Bộ xử lý	NVIDIA Geforce N9800GX2	NVIDIA GeForce 9800 GX2	NVIDIA GeForce 9800GX2	ATI Radeon HD 3870X2	ATI Radeon HD 3870
RAM	1GB GDDR3	1GB (512MB/GPU)	1GB DDR3	1GB GDDR3	512MB DDR3
Tốc độ xung nhân (Mhz)	600	600	600	850	800
Giao tiếp bộ nhớ	512	512	512	512	256
HDCP	•	•	•	•	•
Hỗ trợ Windows Vista	•	•	•	•	•
Giá (USD)	720	648	692	580	-
Tất cả các sản phẩm bảo hành 36 tháng.					

ASUS EN9800GX2/G/2DI/1G

MSI N9800GX2-M2D1G

"chiến binh" ở mức "ngất ngưởng" 8.858 điểm. Ngay cả khi bật chế độ 1600x1200 4xAA 8xAF, hệ thống cũng chạy trơn tru với các game Doom 3, Quake 4 và FarCry với tốc độ cao gần gấp 3 mức 30fps (chỉ có Quake 4 thấp nhất ở 74fps). Trong phép xử lý dựng hình 3D, kết quả 3dsmax 5.1 thu được 139fps.

Để biết được sức mạnh đồ họa chạy song song hai card cải thiện bao nhiêu so với chạy đơn, Test Lab lấy thêm kết quả chạy card đơn MSI RX3870 trên cùng cấu hình thử nghiệm. Câu trả lời là đã có sự cải thiện đáng kể trong tốc độ xử lý đồ họa. Trừ game Halo, với các game còn lại sức mạnh của hai card đều có sự cải thiện hoặc "ngang tài ngang sức". Trong FEAR, tốc độ xử lý tăng lên ấn tượng (74%) ở độ phân giải 1600x1200. Sự gia tăng vẫn còn cao trong OF với mức tăng 48%. Các game còn lại tăng từ 3% đến 30%. Tương tự, ở chế độ 1600x1200 4xAA 8xAF, trong các game thử nghiệm, tốc độ xử lý đều tăng từ 6% đến 25%. Trên phần mềm 3DMark 06, điểm của hệ thống cao hơn điểm chạy đơn đến 1.014 điểm - khoảng cách hết sức thuyết phục.

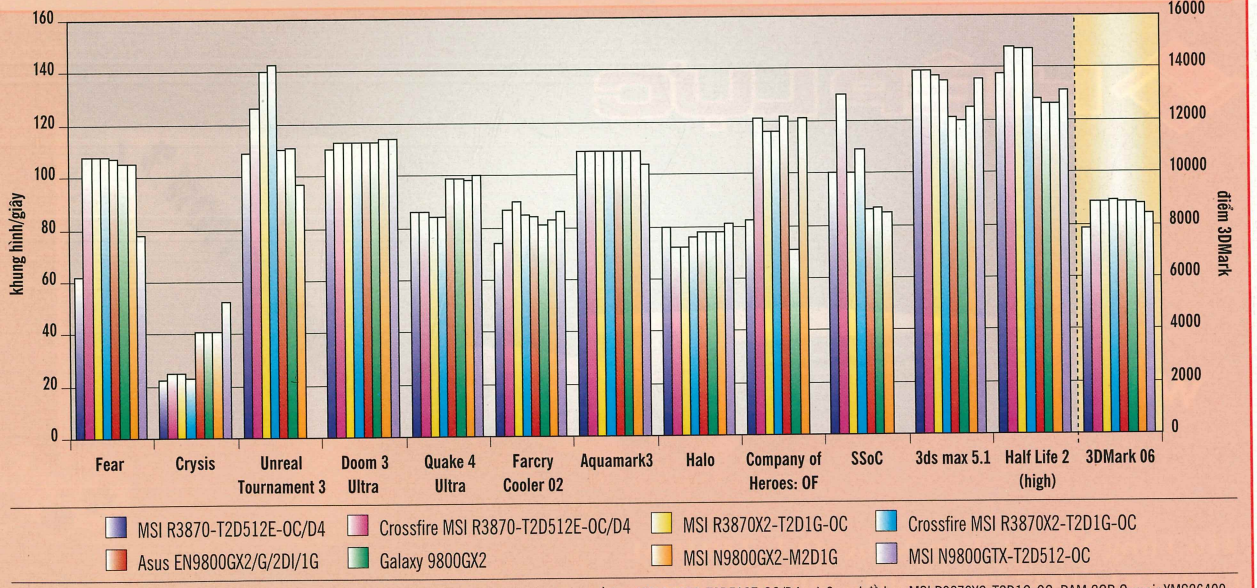
Bất ngờ là tốc độ chạy đôi MSI R3870X2 nhanh hơn không nhiều so với chạy đơn (có game còn thua kém chút ít), nhưng hầu hết tốc độ xử lý game tại độ phân giải 1600x1200 đều gấp 2, 3 thậm chí 4 lần so với mức sàn 30fps. Hệ thống cũng vượt qua nhẹ nhàng các game Doom 3, Quake 4, FarCry ngay cả khi ở 1600x1200 4xAA 8xAF, và bật tất cả các hiệu ứng để có hình ảnh đẹp hơn. Điểm 3D Mark 06 cũng đạt ngưỡng ngoạn mục 8.897 điểm. Các phép dựng hình 3D đạt tốc độ xử lý khá cao 147fps với phần mềm 3dsmax 5.1. Tuy không cải thiện được nhiều so với việc chạy card đơn, song Test Lab vẫn đưa ra sự so sánh để bạn đọc nắm rõ. Ở độ phân giải 1600x1200, tốc độ xử lý của hệ thống chỉ cải thiện không đáng kể (từ 2% đến 9%) ở các game như Unreal Tournament 3, Halo, S.T.A.K.E.R, và điểm 3DMark 06 (14 điểm), các game còn lại ngang bằng hoặc "chậm chân" hơn "vài bước". Khi ở chế độ 1600x1200 4xAA 8xAF, bật tất cả các hiệu ứng, kết quả khá cân bằng so với tốc độ khi chạy đơn (thua 1% ở game FarCry).

Hai nhân trong một

Asus EN9800GX2 TOP/G/2DI/1G/A, MSI N9800GX2-M2D1G và Galaxy 9800GX2 cùng sử dụng chip đồ họa cao cấp NVIDIA GeForce 9800GX2, được trang bị đầy đủ công nghệ đồ họa của GeForce 9 (tham khảo *ID:A0805_52*) và thiết kế chuyên biệt để ghép đôi trên một card. Card đồ họa tích hợp 2 GPU nên tản nhiệt phải thiết kế đặc biệt, khiến kích thước "đội lên" nhiều so với card đồ họa đơn nhân. Mỗi card được thiết kế 2 đầu nguồn (bốn chấu và sáu chấu). Cả 3 card đồ họa thử nghiệm đều trang bị bộ nhớ 1GB GDDR3 (512MB/GPU) giao tiếp 512bit.

Test Lab nhận thấy các "ứng viên" so kè trong từng game, nhưng nhìn chung tốc độ xử lý đạt khá cao trong tất cả các game.

Kết quả thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200



Cấu hình thử nghiệm CrossFire: BMC Gigabyte GA-X48-DS5, BXL Intel Core 2 Duo E6300, 2 card đồ họa MSI R3870-T2D512E-OC/D4 và 2 card đồ họa MSI R3870X2-T2D1G-OC, RAM 2GB Corsair XMS26400, đĩa cứng Seagate ST3250625AS, nguồn CoolerMaster RS-850-EMBA.
Cấu hình thử nghiệm Card đơn 2 nhân: BMC Asus P5B Deluxe, BXL Intel Core 2 Duo E6300, RAM 2GB Corsair XMS26400, đĩa cứng Seagate ST3250625AS, nguồn CoolerMaster RS-850-EMBA.

Là hiện thân dòng chip đồ họa cao cấp nên các card đồ họa thử nghiệm "thong thả" vượt độ phân giải 1600x1200. Game hạng nhẹ như Unreal Tournament 3, Tomb Raider: Angel of Darkness (AoD) "chẳng là gì" so với sức mạnh của card đồ họa đa nhân này. Trong các game nặng như Doom 3, Quake 4, FarCry, Half Life 2, các card đều nhẹ nhàng vượt ngưỡng 1600x1200 ngang tài ngang sức (chênh nhau chỉ 1, 2 điểm): tốc độ cao nhất đạt 128fps - gấp 4 lần mức sàn 30fps - và tốc độ thấp nhất cũng đạt 81fps. Cấu hình cực mạnh, nên Test Lab đã thử nghiệm một số game tiêu biểu như FEAR, Company of Heroes: OF, Crysis và phần mềm 3DMark 06. Trong FEAR, Asus EN9800GX2/G/2DI/1G về đích trước tiên với tốc độ 107fps, 2 đồng đội còn lại về đích chỉ sau 2 bước (105fps). Đến Company of Heroes, Asus EN9800GX2/G/2DI/1G vẫn tiếp tục dẫn đầu với tốc độ 122fps, MSI N9800GX2-M2D1G về đích kế cận với 121fps. Tốc độ xử lý đồng đều cho cả 3 card đồ họa ở game Crysis với tốc độ 41fps. Điểm số thu được ở phần mềm 3D Mark 06 ở độ phân giải 1600x1200 cũng rất thuyết phục: tối đa 8.858 điểm và thấp nhất chỉ thua 46 điểm. Ngay cả khi kích hoạt chế độ 1600x1200 4AA 8AF để có hình ảnh đẹp hơn, ba card đồ họa vẫn cho tốc độ xử lý rất cao (thấp nhất đạt 83fps).

Kết quả tốc độ card hai nhân có sự cải thiện khi Test Lab so với phiên bản đơn nhân cùng dòng GPU GeForce 9 là MSI N9800GTX-T2D512-OC. Trong một số game như FEAR, Aquamak 3, điểm số 3D Mark 06... card đồ họa hai nhân đã bứt lên rõ rệt. Cụ thể, trong FEAR, hai nhân MSI N9800GX2-M2D1G bỏ xa đơn nhân MSI N9800GTX-T2D512-OC đến 29fps (35%). Trong phần mềm 3D Mark 06, cả 3 ứng viên card hai nhân đều hơn điểm của đại diện cao cấp một nhân với khoảng cách lớn nhất là 461 điểm. Với các game còn lại, các card đồ họa hai nhân đành "nhường" bước sánh vai với MSI N9800GTX-T2D512-OC. Tuy nhiên trong phép dựng hình 3D, tốc độ xử lý của các card đồ họa hai nhân không vượt qua được đại diện GeForce 9 cao cấp đơn nhân. Khi bật tất cả các hiệu ứng ở độ phân giải 1600x1200 4AA 8AF để hình ảnh đẹp hơn, tốc độ xử lý của card đa nhân đều nhỉnh hơn tốc độ xử lý của MSI N9800GTX-T2D512-OC đơn nhân: tăng từ 1% đến 24% trong các game như Doom 3, Quake 4, FarCry.

Galaxy 9800 GX2

So sánh tốc độ xử lý giữa card đa nhân MSI R3870X2-T2D1G-OC và đơn nhân MSI R3870X-T2D1G-OC để có cái nhìn toàn diện hơn về sức mạnh công nghệ đồ họa kép này. Kết quả thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200 cho thấy, trong hầu hết các game thử nghiệm, tốc độ xử lý đa nhân đều vượt trội hơn hẳn (tăng từ 3% đến 74%). Chỉ trong một số game như Quake 4, Halo và trong phép dựng hình 3D với phần mềm 3dsmax 5.1, đại diện đa nhân dòng ATI này mới chịu nhường bước đơn nhân RX 3870 ở khoảng cách không đáng kể. Sức mạnh đa nhân thật sự được chứng kiến rõ rệt ở điểm 3DMark 06, khi RX 3870X2 vượt xa RX 3870 với 1039 điểm.

Việc tích hợp 2 GPU trên cùng một card đồ họa mang lại hiệu năng xử lý cao, lại tiết kiệm không gian nhiều hơn so với việc ghép nối 2 card song song. Game thủ giờ đây có thêm nhiều lựa chọn công nghệ đồ họa để nâng cao sức mạnh hệ thống. Tuy nhiên, các chiến binh nên cân nhắc nhu cầu và hiệu năng sử dụng để chọn lựa sản phẩm phù hợp.

TỐ NHƯ

Liên hệ

Viết Sơn - Asus
150 Ter Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 925 0406

Vĩnh Xuân - Asus
39 Trần Quốc Toản, Hà Nội - ĐT: (4) 943 9121

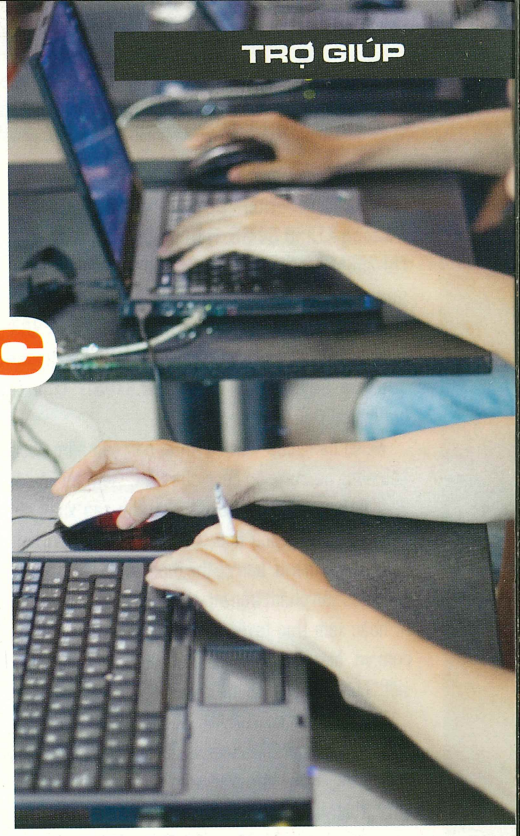
NTC - Galaxy
52 Phố Vọng, Q. Đống Đa, Hà Nội - (4) 628 2899

PC-Salon - Galaxy
2A Lương Hữu Khánh, Q.1, TP.HCM - (8) 272 1833

Minh Thông - MSI
116B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM - (8) 925 4321

Gỡ rối tơ Game

Mê game, bỏ việc



Trong các thế giới ảo thường xuất hiện không ít những game thủ lớn tuổi, nhiều tiền, đang đi làm. Game online là niềm vui nhưng cũng là mối đe dọa cho công việc và hạnh phúc gia đình của họ.

Trưởng phòng biên tập của 1 tờ báo

Tôi đang rất băn khoăn về việc phải xử lí một nhân viên dưới quyền. Không phải vì năng lực của anh ta kém mà chỉ vì anh ta quá... mê game. Khi mới vào cơ quan, anh ấy là một phóng viên tiềm năng, được rất nhiều người nể phục. Vì là công việc viết lách nên tôi luôn khuyến khích phóng viên của mình phải để tâm trí thoải mái, tìm cách giải tỏa "stress" bất cứ khi nào cảm thấy mệt mỏi và tất nhiên tôi cũng không xét đoán, phàn nàn gì khi phóng viên ấy giải tỏa căng thẳng bằng việc chơi game online. Ban đầu, sau mỗi lần chơi anh ấy có vẻ phấn chấn hẳn, tốc độ làm việc nhanh và hiệu quả hơn. Nhưng càng về sau anh ta càng lún sâu vào game mà bê trễ nhiều việc. Khi bị phê bình anh ta hứa sẽ thay đổi và tất nhiên sau đó lại hoàn thành công việc rất xuất sắc. Nhưng chỉ khi bị khiển trách thì mới có sự thay đổi tốt như vậy. Không lẽ mỗi lần chuẩn bị ra báo là một lần tôi phải nhắc nhở? Hay là tôi nên quyết định cho anh ấy nghỉ việc luôn vì rõ ràng thời nay kiếm một nhân viên vừa có "tâm" vừa có "tài" không quá hiếm?

Chị P, giáo viên THCS ở tỉnh Daklak

Dạo gần đây Internet về tận vùng sâu vùng xa quê tôi và đám học trò dường như đang bị mê hoặc bởi thế giới ảo đó. Hàng ngày có nhiều phụ huynh đến than thở, nhờ nhà trường và thầy cô can thiệp vì con cái họ thường xuyên trốn nhà, lấy trộm tiền gia đình để chơi game. Có lần, một phụ huynh gọi điện năn nỉ tôi ra một tiệm game để khuyên răn, phân tích cho con họ hiểu tác hại của việc mê game quá độ. Khi ra đến nơi để khuyên bảo học trò, tôi phát hiện ra trong "hàng ngũ chơi game" hôm ấy có cả 2 giáo viên trường khác cũng đang say sưa "săn boss". Khi thấy tôi, 2 thầy ấy chẳng những không ngại ngần mà còn rủ rê tôi cùng chơi. Quả thực, tôi không biết phải bảo ban học trò như thế nào khi mà chính đồng nghiệp của tôi, những người nắm giữ "sự nghiệp trồng người" cũng đang "ăn ngủ" cùng game?

Chị T, Q. Gò Vấp, TP.HCM

Chồng tôi là một người rất hiền lành, không cờ bạc, rượu chè. Sau giờ làm, anh ấy về thẳng nhà với vợ. Cảm thấy đời sống của chồng có vẻ tẻ nhạt nên tôi khuyên anh nên chọn một môn thể thao hoặc game nào đó để chơi cho đầu óc phong phú hơn. Nghe lời tôi, anh chọn chơi game để vừa được ở nhà với vợ, vừa được giải trí. Cũng từ đó, tôi nhận ra chồng tôi ngày càng mê game hơn bất cứ thứ gì khác. Nhiều lần tôi nhắc nhở thì anh có vẻ tiến bộ hơn khi về nhà không còn lao đầu vào chơi game như mọi khi nữa. Nhưng bù lại anh ấy thường xuyên đi sớm về khuya rồi giải thích do công ty có quá nhiều việc nên anh phải tăng tốc. Lần nọ, tình cờ gặp mấy anh bạn cùng cơ quan với anh, tôi mới vỡ lẽ ra chồng tôi đi sớm về khuya chỉ vì bận chơi game. Đáng buồn hơn khi tôi nghe họ kể lại có những lần sếp cử anh đi gặp đối tác để thương thuyết về công việc liên quan đến chuyên môn, anh ấy luôn xuất hiện với đầu tóc rối bù, nói năng lắp bắp khiến đối tác phải cân nhắc lại việc ký kết hợp đồng. Vì có thể họ cảm thấy không tin tưởng vào anh "kỹ thuật viên" không minh mẫn như chồng tôi! Họ còn cho biết cấp trên đang xem xét việc có nên đuổi việc chồng tôi hay không vì anh thường xuyên chiếm dụng thời gian của công ty để chơi game. Phải chăng, chính tôi đã gián tiếp đẩy chồng đến con đường sai trái là chơi game mà đánh mất cả tiền đồ?

Bà Nguyễn Thị Cẩm Diệu- chuyên viên tư vấn của OIC, trả lời

Việc chơi game không có gì là xấu cả. Nó còn có tác dụng tạo nên trạng thái thư giãn và kích thích tính sáng tạo của người chơi. Khi chị P thấy 2 thầy giáo cũng chơi game đâu hẳn là 2 thầy đó ngày đêm "cày" level? Biết đâu họ chơi vì muốn tìm hiểu về game cũng như xu hướng của giới trẻ ngày nay như thế nào? Nếu vì chơi game mà ảnh hưởng đến công việc giảng dạy cũng như đạo đức nghề giáo thì lúc đó quả thật mới đáng ngại Tất nhiên, dù game chỉ là một trò chơi giải trí đơn thuần nhưng nếu người chơi không biết cách điều chỉnh cho phù hợp thì cũng giống như chồng chị T có nguy cơ mất việc làm. Cách duy nhất để giúp chồng chị T bây giờ là cần phải cho anh ấy nhận thức được vấn đề mình đang phải đối diện. Với vị lãnh đạo kia cũng vậy, việc nhân nhượng trong thời gian dài đã khiến tình trạng của cấp dưới ngày càng nghiêm trọng hơn. Có lẽ đây là lúc các "sếp" nên thể hiện "cái uy" của mình. Rất mong người chơi hiểu được rằng việc gì cũng cần có liều lượng vừa phải, việc giải trí không định hướng và "quá liều" sẽ khiến tiền đồ của người chơi bị ảnh hưởng nghiêm trọng. Ngoài ra, chơi game quá đà sẽ khiến cuộc sống bản thân bị xáo trộn và ảnh hưởng không ít đến người thân và cả những người luôn tin tưởng mình. .

Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm thông tin và tư vấn trực tuyến OIC: 557-559 Sư Vạn Hạnh(nối dài), P.13, Q.10, TPHCM. ĐT: (08) 8680456. Email: *info.oic@vinagame.vn*. Chuyên mục "Gỡ rối tơ game" là một hoạt động xã hội do các thành viên của câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.

PC của em có cấu hình AMD Athlon 64 3800+, RAM DDR2 448MB, VGA ATI Radeon X1250 64MB. Nếu muốn nâng cấp VGA (từ 256MB trở xuống) và RAM để chơi được các game nặng thì em phải mua loại nào mà giá rẻ? Em muốn tải bản driver mới nhất cho VGA ở cấu hình trên thì tải ở đâu (phiên bản driver của em bây giờ là 6.14.0010.6706)? (xmen-bongdem2000@yahoo.com)

Muốn nâng cấp VGA và RAM, bạn cần nắm được khả năng hỗ trợ phần cứng của BMC (xem tài liệu đi kèm hoặc xem trên website của nhà sản xuất) để chọn sản phẩm phù hợp. Tiếp đó, để so sánh tính năng và giá thành, bạn có thể tham khảo các bài viết giới thiệu sản phẩm trên tạp chí Thế Giới Vi Tính series A, hoặc xem trực tuyến trên website www.pcworld.com.vn. Mặt khác, bạn có thể tham khảo thêm bài viết "Máy tính chơi Game" *(ID: G0802_43)*.

Để tải driver cho VGA ATI, bạn có thể lên trang chủ của nhà sản xuất BMC (nếu là đồ họa tích hợp), hoặc vào trang web http://ati.amd.com/support/driver.html, thực hiện các bước theo hướng dẫn để chọn driver phù hợp (cả VGA rời lẫn đồ họa tích hợp).

Em đang chơi Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords, chơi nhân vật Jedi Guard gì đó, khi đến đoạn đánh nhau với Master Vrook thì không thể thắng. Ông này có Light Saber còn em chỉ có kiếm sắt, đánh trượt nhiều mà lại yếu hơn đối thủ, trong khi đó hai thành viên trong nhóm chỉ đứng ngoài, không vào giúp được. Em đánh rất nhiều lần nhưng vẫn không vượt qua được. *(minhtommy@gmail.com)*

Theo mô tả của bạn thì có thể là nhân vật của bạn chưa đủ sức để đọ sức với Master Vrook. Bạn có thể nạp (load) lại một trong các file save trước đó để di chuyển sang các hành tinh khác, tìm cách nâng cao cấp độ và trang bị (kể cả áo giáp và một thanh Light Saber). Ngoài ra, bạn cũng cần nâng các điểm về võ thuật để tăng sát thương, tăng phép Heal (có tác dụng hồi máu), trang bị các loại thuốc tăng lực để có thể sử dụng trong trận đánh. Chúc bạn thành công.

Máy tính có cấu hình AMD X2 4600+, RAM 1GB, BMC J&W RS-780UVD, chạy đồ họa tích hợp có chơi được Call of Duty 4 Modern Warfare không? Nếu được thì thiết lập thế nào để chơi mượt nhất? *(bacphamphuong@gmail.com)*

Cấu hình tối thiểu của CoD 4 là: P4 2,4GHz, RAM 512MB, VGA NVIDIA Geforce 6600/ATI Radeon 9800Pro, không hỗ trợ đồ họa tích hợp. Do đó, máy tính của bạn không chơi được CoD 4.

Làm thế nào để tải trò chơi Cabal Online? *(nguyenquocdung@yahoo.com.vn)*

Muốn tải Cabal, bạn vào trang web *http://aservice.asiasoft.net.vn/download/down_load_Cabal.asp*, rồi chọn hình thức tải phù hợp.

Cho em hỏi trò Hot Step của VinaGame có cấu hình tối thiểu ra sao? *(anfaman03@yahoo.com.vn)*

Cấu hình tối thiểu của Hot Step là PIII 800MHz, RAM 256MB, VGA 128MB, Windows 98/2000/ME/XP, ổ cứng trống 2GB.

Khi tải Hot Step, kết quả là từng file có đuôi .bin. Em dùng WinRar để mở nhưng không thể đọc được file đó. Có thể chỉ em cách cài game? *(sad_my_memory2011@yahoo.com.vn)*

Theo cách phân bố các file tải về trên trang web Hot Step, bạn sẽ tải 5 phần, trong đó 4 phần đầu là 4 file có đuôi .bin và phần thứ 5 có đuôi .exe (tên đầy đủ là hotstep.exe). Sau khi tải về đủ 5 phần, bạn hãy chạy file hotstep.exe để bắt đầu quá trình cài đặt game.

Em chơi Cabal Online thì lượm được những cái đèn Chaos Lamp, Formular Card. Hãy cho biết công dụng của chúng? *(hikaru_2838@yahoo.com.vn).*

Khi mở Chaos Lamp, bạn có thể thu được một số vật dụng như bình máu, bình mana, các map... hoặc có thể bán vào các cửa hàng NPC để thu về 250.000Alz.

Formular Card giúp cho nhân vật có được các công thức chế tạo Basic Craft theo các cấp độ tương ứng ghi trên Formular Card. Ngoài ra, Cabal còn có Formular Card (Event) là loại Formular Card đặc biệt, xuất hiện do các sự kiện trong game, dùng để chế tạo một số món đồ nhất định nào đó.

Bạn có thể trao đổi, mua bán Chaos Lamp, Formular Card với người chơi khác.

Tôi chơi Mass Effect nhưng đến một số màn thì vũ khí thường hay bị Overheat hoài không hết. Xin hướng dẫn cách giải quyết. *(lovely_boy@yahoo.com.vn)*

Hiện tượng Overheat xảy ra khi nhiệt độ của vũ khí quá nóng, vượt qua giới hạn cho phép. Có 2 nguyên nhân: (1) do giữ cò súng liên tục, (2) trúng phép của đối phương. Với nguyên nhân thứ nhất, bạn có thể học cách bắn từng loạt (để làm chậm quá trình nóng lên) hoặc trang bị các vật dụng giúp tăng giới hạn Overheat. Với nguyên nhân thứ 2, một tiểu xảo mà bạn có thể dùng là quick save game (ở không gian có thể save được), sau đó nhấn quick load, và bạn sẽ tiếp tục cảnh chơi với loại súng vừa hết Overheat.

GAMESHOW 2008

Hào hứng & Sôi động

Một lần nữa, gian hàng Gameshow 2008 của tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game đã được khách tham quan triển lãm Vietnam ComputerElectronics World Expo 2008 (diễn ra từ 16 đến 19/7/2008) bình chọn là gian hàng thu hút đông khách tham quan nhất (Most Crowded). Đến với Gameshow 2008, khách tham quan đắm chìm trong một không gian game đầy ấn tượng, thưởng thức và khám phá những trò chơi đang "hot" trên các hệ máy PC, Xbox 360, PS3 và Wii, nhưng nóng hơn cả là hoạt động thi đấu E-Sport gồm 3 bộ môn thi đấu hấp dẫn nhất với các bạn trẻ hiện nay như Counter Strike 1.6, DotA Allstars và FIFA 08. Tuy chỉ là sân chơi mang tính giải trí nhưng tiến trình thi đấu được BTC thực hiện khá nghiêm túc và chuyên nghiệp. Với CS 1.6 và DotA, các đội game đăng ký trực tuyến trước rồi mới bốc thăm thi đấu. Ba ngày đầu tiên của giải là các vòng đấu loại để chọn 4 đội vào chung kết. Riêng FIFA 08, game thủ và khách tham quan đăng ký trực tiếp tại gian hàng, mỗi ngày BTC bốc thăm để chọn 16 game thủ thi đấu vòng loại.

Kết thúc ngày thi đấu cuối cùng, chức vô địch của mỗi bộ môn đều đã xác định được chủ nhân. Từng được biết tới là một trong những đội DotA mạnh nhất của Việt Nam, StarsBoba đang dần phát triển theo hướng câu lạc bộ game chuyên nghiệp khi có thêm 1 đội CS và chức vô địch ở bộ môn CS 1.6 tại giải đấu này là minh chứng cho hướng đi đúng đắn của đội. Với khả năng phối hợp đồng đội tốt, kỹ năng cá nhân đồng đều cùng chiến thuật đa dạng và hợp lý, StarsBoba.Razer đã vượt qua các đối thủ trên con đường chinh phục ngôi vị quán quân Gameshow 2008.

Một bộ môn thi đấu đồng đội khác cũng luôn làm Gameshow 2008 sôi động, nóng bỏng bởi những tiếng hò hét, bàn luận chiến thuật chính là DotA Allstars. Bộ môn này luôn đem lại cho khán giả những giây phút căng thẳng, hồi hộp và đặc biệt là rất "mãn nhãn" với những pha "tung chưởng" của các hero trong những trận "combat" lớn. New Century đã giành ngôi vô địch Gameshow 2008 sau khi xuất sắc đánh bại đội DreamVN trong trận chung kết đầy kịch tính.

Bạn Stars.Yuna – Huỳnh Văn Tân, thành viên đội StarsBoba và cũng là trọng tài ở bộ môn DotA cho biết: "Tuy một số đội DotA mạnh của Tp.HCM không được phép tham gia giải kỳ này nhưng chính điều đó đã làm các trận đấu trở nên cân bằng và hấp dẫn hơn khi cơ hội đoạt thứ hạng cao được giành cho tất cả các đội tham dự. New Century nhận được chức vô địch là hoàn toàn xứng đáng bởi các thành viên trong đội đã chơi phối hợp rất tốt, bỏ và chọn hero hợp lý".

Trong khi đó, dù vòng chung kết Euro 2008 đã khép lại hơn nửa tháng trước, nhưng ở Gameshow 2008, khu vực thi đấu FIFA 08 đã tạo nên một bầu không khí cuồng nhiệt, rạo rực và biến cả gian hàng thành một sân vận động của giải đấu bóng đá lớn. Tuy 1h30 chiều mỗi ngày mới bắt đầu thi đấu, nhưng từ đầu giờ sáng đã có rất đông game thủ và khách tham quan đến điền phiếu đăng ký. Thời điểm bốc thăm chọn game thủ thi đấu vòng loại mang lại những giây phút hồi hộp, hồ hởi và cả nuối tiếc của những bạn không giành được suất thi đấu.

"Mình đến gian hàng từ sáng hôm qua (16/7) nhưng thật tiếc lá thăm may mắn không có tên mình. Hôm nay, mình lại đến đăng ký và thật may mình đã có tên trong danh sách thi đấu", game thủ Silverrow – Nguyễn Hùng Minh tâm sự. "Mình rất thích bầu không khí sôi động ở đây khi khán giả có thể đứng xung quanh xem game thủ thi đấu. Tất cả rất vô tư, đều vỗ tay khen ngợi những bàn thắng đẹp hay đồng thanh ồ

lên trước những pha sút bóng hỏng, đồng thời khán giả cũng là những bình luận viên hết sức hóm hỉnh".

Và chính Hùng Minh là game thủ bước lên bục cao vô địch FIFA tại giải kỳ này. Minh đã thi đấu rất xuất sắc trong trận chung kết với ZhangHan – Võ Trường Giang bằng lối đá kỹ thuật, bật tường nhanh cùng những pha phạt góc lợi hại để giành chiến thắng thuyết phục 7-0.

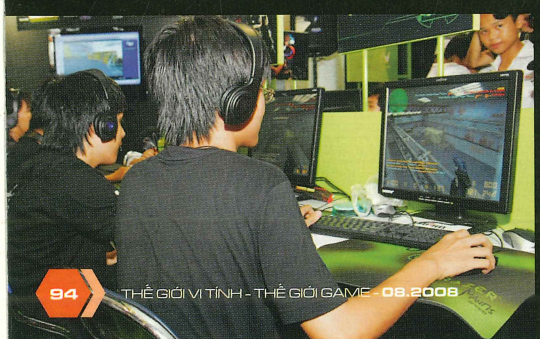
Gameshow 2008 đã khép lại và giống mọi kỳ Gameshow trước, tất cả đều thật ấn tượng và để lại trong lòng khách tham quan, khán giả và game thủ rất nhiều kỷ niệm khó quên. Gameshow đã trở thành ngày hội hàng năm cho các bạn trẻ đam mê game, thích giao lưu và học hỏi. Hẹn gặp tại Gameshow năm sau nhé!

THÁI LONG

Kết quả giải đấu Gameshow 2008

	CS 1.6	DotA	FIFA 08
Giải nhất	StarsBoba.Razer	New Century	Silverrow – Nguyễn Hùng Minh
Giải nhì	DCT	DreamVN	Zhanghan – Võ Trường Giang
Giải ba	Hivo.GoD	Incredible	3H | Sweety – Ông Khánh Long

Chơi game và đấu game là 2 hoạt động chính diễn ra tại gian hàng GameShow08 trong khuôn khổ triển lãm Việt Nam ComputerElectronics World Expo 2008 được tổ chức từ 15-19/7/2008 vừa qua tại khu triển lãm Hoàng Văn Thụ, TP.HCM. Vài hình ảnh do phóng viên Thế Giới Game - tạp chí TGVT - PC World Việt Nam ghi nhận lại và cùng chia sẻ với bạn đọc.



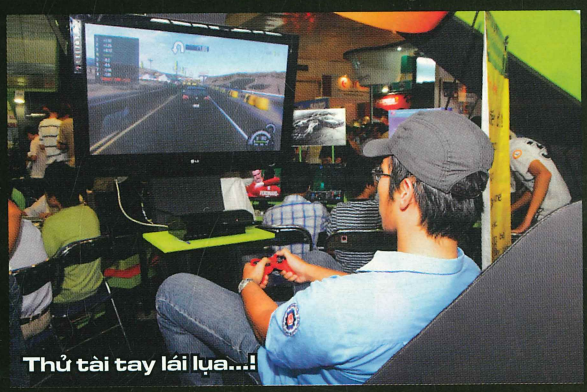
Các team và các game thủ đoạt giải chụp hình lưu niệm cùng BTC và nhà tài trợ Razer.

Các bạn trẻ tha hồ chọn và chơi các game mình yêu thích tại gian hàng Gameshow08

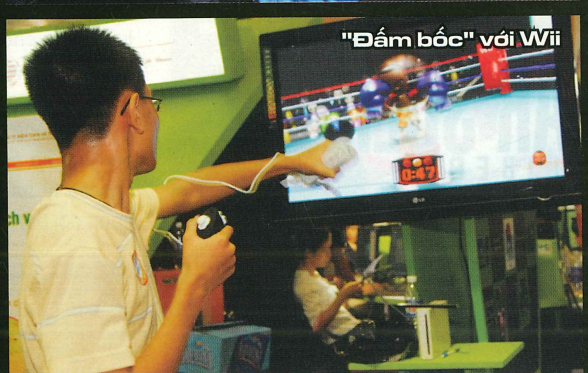
Ngoài chơi và thi đấu game, gian hàng Gameshow08 còn có các hoạt động sôi nổi dành cho tất cả các bạn đến tham quan với nhiều phần quà lưu niệm. Bên cạnh các game cho PC gian hàng còn dành những khu vực cho game console như Xbox 360, PS3, Wii..., và có cả 1 tủ trưng bày các món "đồ chơi đỉnh" dành cho game thủ của hãng Razer.

Bên trong căng thẳng thi đấu, bên ngoài khán giả vừa xem vừa tham gia trò chơi với MC!

... coi chừng bể... !!!

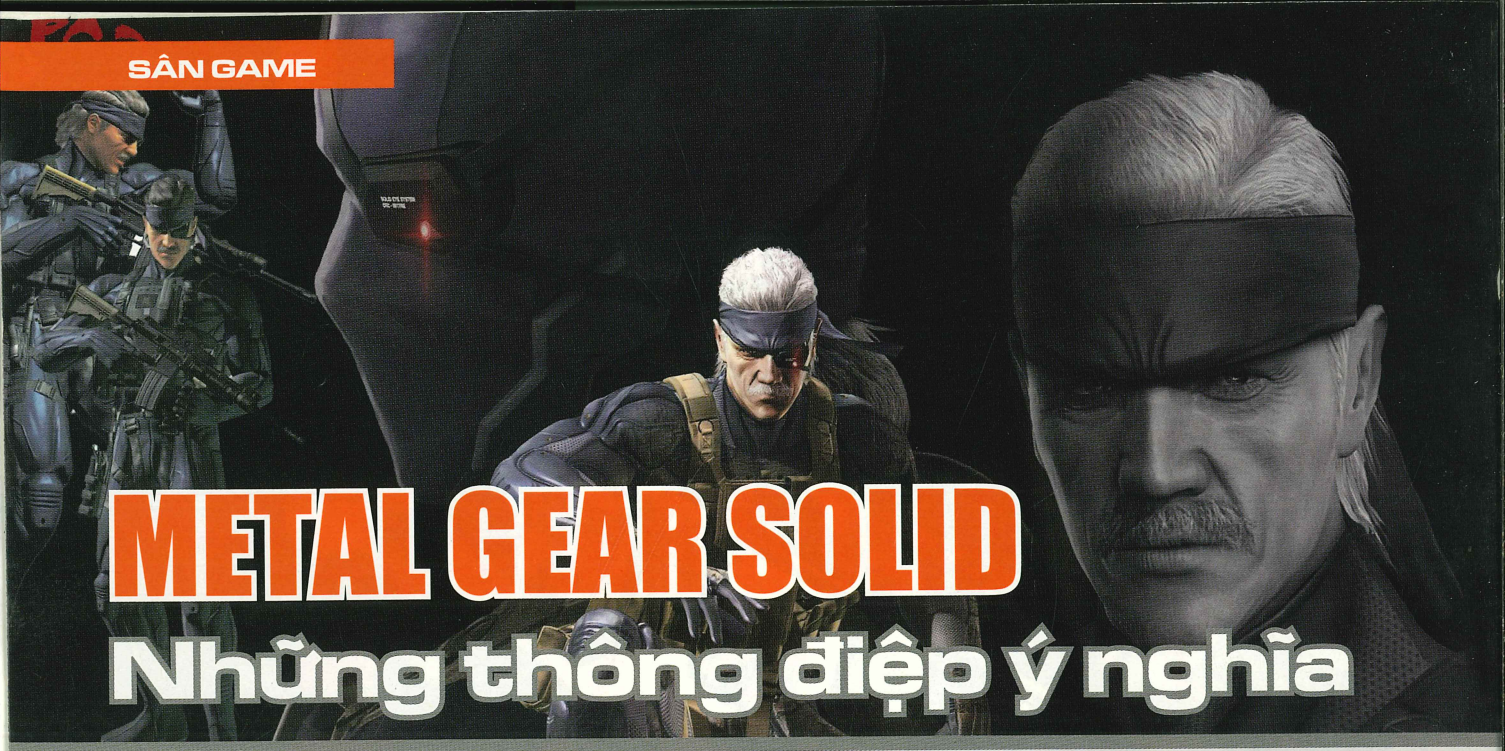


Thử tài tay lái lụa...!



"Đấm bốc" với Wii

Tủ trưng bày các món đồ chơi dành cho game thủ!



METAL GEAR SOLID
Những thông điệp ý nghĩa

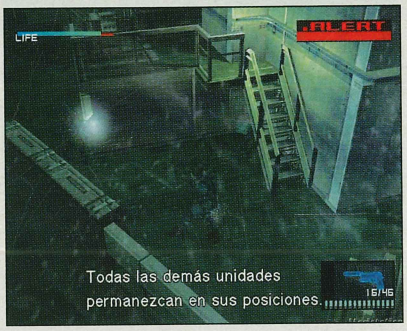
Dòng game Metal Gear Solid, cái tên làm nức lòng không ít các fan game hành động trên thế giới, đã đi đến phiên bản thứ tư. Những gì đọng lại sau bốn phiên bản không khiến các fan phải hối tiếc vì những gì họ cảm nhận hơn 10 năm qua đã vượt trên tất cả những kì vọng về dòng game này. Hãy cùng nhau điểm lại những chủ đề chính của từng phiên bản để thấy được ý nghĩa cũng như thông điệp mà nhà thiết kế Hideo Kojima đã gửi gắm.

Với một dòng game như Metal Gear Solid (MGS), cốt truyện, chủ đề cùng những ý nghĩa đi kèm mỗi phiên bản cũng quan trọng không kém những yếu tố như cách chơi, đồ họa và âm thanh. Thậm chí, các yếu tố cảm quan bên ngoài của trò chơi đôi khi chỉ đóng vai trò "làm nền" cho những ý nghĩa thâm thúy mà tác giả dòng game là Hideo Kojima muốn lồng vào. Quay lại thời điểm cách đây hơn 20 năm (1987), phiên bản đầu tiên mang tên Metal Gear chỉ thật sự thành công về mặt cốt truyện đầy kịch tính, nhưng cách chơi "hành động bí mật" thời điểm đó không được ưa chuộng lắm. Phiên bản này cũng chính thức giới thiệu Snake, hình tượng anh hùng của toàn bộ dòng game từ hai phiên bản Metal Gear đến "bộ tứ" Metal Gear Solid. Cuộc đời chiến binh cùng những trải nghiệm của Snake qua những trận chiến cũng chính là chủ đề của toàn bộ dòng game.

Metal Gear Solid 1 – Nhân định thắng thiên

MGS 1 phát hành năm 1998 trên hệ máy PlayStation One. Solid Snake bước vào cuộc phiêu lưu mới ở hòn đảo Shadow Moses chống lại nhóm đặc nhiệm FOXHOUND tạo phản. Với sức mạnh phần cứng mới, Hideo Kojima có điều kiện thể hiện khả năng sáng tác cốt truyện lẫn đưa vào những chủ đề mà mình ấp ủ kể từ những phiên bản trên hệ máy NES. Việc thiết kế những đoạn phim giới thiệu (trailer) tại các kì hội chợ game cũng mang đậm phong cách điện ảnh của Hideo Kojima và điều này cũng làm ngạc nhiên không ít game thủ thế giới về một trò chơi hành động Nhật Bản. Dấu ấn của Kojima còn thể hiện qua việc đưa vào MGS một chủ đề khá nhạy cảm vào thời điểm đó là nhân bản vô tính, với hai nhân vật "rắn sinh đôi" là Solid Snake và Liquid Snake. Hai nhân vật, hai tính cách, hai lý tưởng khác nhau nhưng lại cùng một nguồn gốc từ bộ gen của chiến binh huyền thoại Big Boss. Cuộc chiến tại Shadow Moses thể hiện rõ nét hình ảnh đối lập giữa ích kỉ và bao dung, lạnh lùng và nhiệt huyết cũng như cái thiện và cái ác.

Solid Snake, người được xem là có bộ gen trội, đã chiến thắng Liquid Snake trong cuộc đối đầu cuối cùng. Nhưng thực ra, Solid Snake mới chính là phiên bản mang gen lặn của Big Boss và chịu sự đố kị của người anh em trong toàn bộ lịch sử trò chơi. Từ đầu, Snake tham gia nhiệm vụ chỉ vì mang danh nghĩa một người lính, nhưng về sau, những hành động của anh đều vượt ngoài khuôn khổ của quân đội và đi theo lời chỉ dẫn của lương tâm. Những gì Solid Snake trải nghiệm suốt chuyến phiêu lưu để lại cho người chơi những hình ảnh đầy tính nhân văn và ý nghĩa từ tình yêu, sự cảm thông và hi sinh. Solid Snake chiến thắng không phải vì anh là người mang gen trội so với Liquid Snake, mà chính vì anh có lý tưởng chân chính và sẵn sàng đánh đổi bản thân mình vì điều đó. Ý nghĩa



mà Kojima nhấn mạnh ở phiên bản này là trong cuộc sống, có thể tạo hóa (gen) không ưu ái cho con người nhưng không vì thế mà ngọn lửa đấu tranh sinh tồn ngừng cháy. Đồng thời thông điệp này đặt ra một tiền đề mới cho phiên bản thứ hai của MGS mang tên Sons of Liberty phát hành 3 năm sau đó.

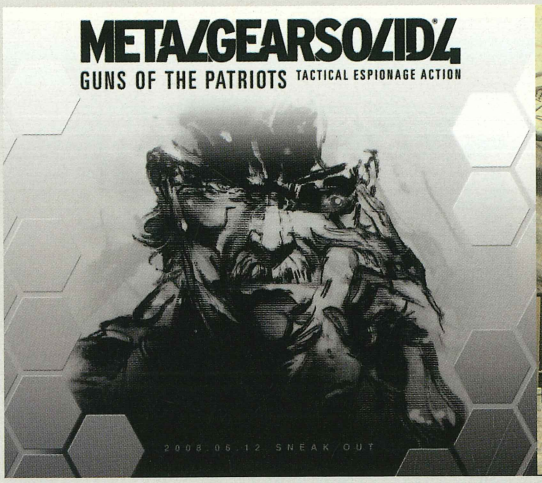
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – Bài học từ cuộc sống

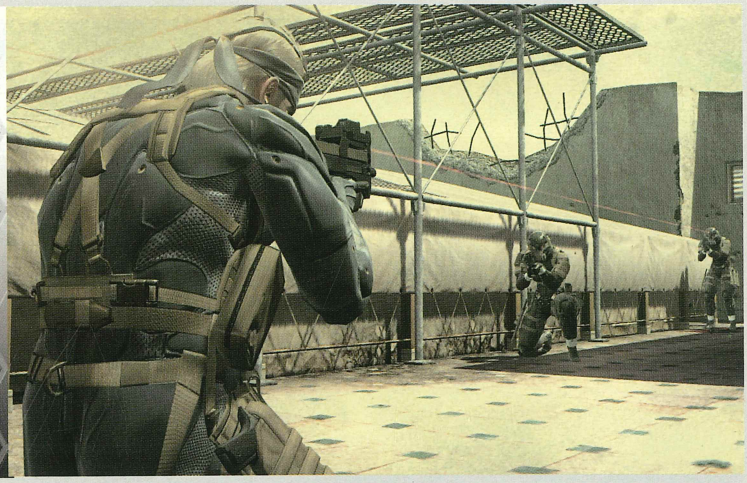
Phát hành năm 2001, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (MGS2) là dự án game đắt đỏ nhất của Konami thời điểm đó với chi phí thực hiện hơn 10 triệu USD và ngốn mất 3 năm phát triển. Trò chơi cũng đóng vai trò đòn bẩy cho hệ máy PS2 của Sony phát hành trước đó 1 năm. Sons of Liberty nhận được sự mong đợi khá cuồng nhiệt của game thủ sau phần 1 cực kì thành công và tạo tiếng vang lớn trên thị trường quốc tế. Ở lần xuất hiện này, Hideo Kojima có ý tưởng đưa vào trò chơi một nhân vật hoàn toàn mới mang tên Raiden, nhân vật chính có tính cách lẫn ngoại hình trái ngược hoàn toàn với "hình tượng Snake". Kojima giải thích vui rằng Raiden là mẫu đàn ông được yêu thích của các thiếu nữ Nhật Bản. Trò chơi được phân chia không đồng đều cho Snake và Raiden, phần lớn thời gian ở MGS2 bạn sẽ điều khiển anh chàng "lính mới" thay vì chiến binh quen thuộc từ phần 1. Tuy nhiên, sự xuất hiện của Raiden cũng là một ẩn ý mới của Kojima.

Mô-típ của trò chơi không có nhiều khác biệt với phần trước nếu như để ý kĩ. Raiden cũng trải qua những sự việc, trận chiến tương tự như Snake trong phần 1, chỉ khác biệt một điều là Raiden không đủ kinh nghiệm xử lý tình huống và thường dựa vào những chỉ dẫn từ cấp trên. Kojima cho rằng, sự xuất hiện của Raiden sẽ giúp người chơi thật sự hòa nhập vào MGS2 và có một góc nhìn khác về nhân vật chính thứ hai Solid Snake. Sự việc trong MGS2 kết thúc khi Raiden hạ gục được Solidus Snake, kẻ thủ lĩnh tổ chức khủng bố Sons of Liberty, cũng là người anh em nhân bản của Solid Snake. Về mặt ý nghĩa, MGS2 không có chiều sâu như MGS1 nhưng những thông điệp của trò chơi chỉ xuất hiện ở đoạn kết với những câu trả lời của Snake với Raiden. Những bộ gen cũng như đặc tính sinh học không phải là thứ duy nhất để truyền lại cho thế hệ sau, mà đi kèm với nó là kinh nghiệm sống và các giá trị văn hóa. Trò chơi đề cao những giá trị của hiện tại, quá khứ và tương lai và mối liên kết giữa chúng. Với ý tưởng này, Kojima nhấn mạnh rằng con người được tạo dựng không chỉ thông qua tự nhiên mà còn dần trưởng thành theo những trải nghiệm cuộc sống. Qua đó, thông điệp của MGS2 luôn nói về việc "truyền" những giá trị tinh thần và văn hóa tốt đẹp nhất đến các thế hệ mai sau.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater – Triết lý của thời gian

Metal Gear Solid 3: Snake Eater xuất hiện 3 năm sau phiên bản thứ hai, và lần này chiến trường của trò chơi được đưa về bối cảnh chiến tranh lạnh của thập niên





60. Nhân vật chính của phiên bản này cũng là một Snake, nhưng đó là người cha của Solid Snake với biệt danh về sau là Big Boss. Sở dĩ Kojima lựa chọn bối cảnh này là vì ông muốn đưa ra ánh sáng những bí ẩn của dòng game cũng như giới thiệu đến game thủ nhân vật có sức ảnh hưởng lớn nhất đến hình tượng Snake: The Boss. The Boss được xem là nhân vật phản diện trong trò chơi nhưng những tình tiết cuối cùng cho thấy đây là một hình mẫu anh hùng thật sự và có sức ảnh hưởng đến nhân vật chính Naked Snake (Big Boss) và những hành động của anh về sau.

Trong suốt cuộc phiêu lưu, The Boss luôn có một mặc cảm lớn khi chống lại chính người học trò của mình là Snake vì những bí mật mà cô không thể tiết lộ. Trò chơi nhấn mạnh tinh thần những người lính trong chiến tranh và vòng xoay nghiệt ngã của thời gian đã biến họ từ bạn thành thù chỉ trong một thời kì ngắn ngủi của cuộc chiến. Mặc dù hiểu hết những âm mưu của các bên tham chiến, The Boss vẫn dấn thân và hoàn thành nhiệm vụ của mình, dù điều đó sẽ khiến cô trở thành tội phạm chiến tranh và mất đi danh dự. Trò chơi thể hiện bước ngoặt lớn trong cuộc đời của Snake khi anh nhận ra được thế nào là anh hùng và lòng yêu nước. Trò chơi khép lại với sự hi sinh của The Boss nhưng cũng nói lên ý nghĩa to lớn về chiến tranh và hòa bình, tinh thần của những người lính trong chiến tranh.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – Cảm nhận hiện tại

Khi nhân vật chính Snake xuất hiện với ngoại hình già nua yếu ớt trong đoạn giới thiệu vài năm trước, các fan đã tự hỏi Hideo Kojima đã làm gì với Snake khiến anh chàng ra "nông nỗi" này. Trên thực tế, ngoại hình "Rắn già" Old Snake là phù hợp với logic khi thời gian giữa các phiên bản cũng khá dài và hơn thế, Solid Snake vốn đã mắc phải độc chất Fox-Die ở MGS1 có tác dụng gây lão hóa sớm. Bối cảnh Trung Đông cũng thể hiện rõ chủ đề chiến tranh hiện đại và mối hiểm họa từ những tập đoàn quân sự tư nhân (Private Military Company) trục lợi từ những cuộc chiến trên thế giới. Theo Kojima, trò chơi được thiết kế để giải thích những uẩn khúc xung quanh nhóm The Patriots, một tổ chức bí ẩn có khả năng thao túng các hoạt động của nhiều quốc gia. Bên cạnh đó, ý tưởng chủ đạo của trò chơi cũng khá rõ ràng: đây sẽ là cuộc phiêu lưu cuối cùng của Snake.

Tuyên bố "game cuối cùng" của Kojima không làm các fan ngạc nhiên. Trước đây, đã nhiều lần Kojima nói sẽ không tham gia dự án Metal Gear nào nữa sau trò chơi hoàn thành, nhưng trên thực tế ông luôn là "đầu não" cho tất cả các bản MGS từ trước đến nay. Phong cách hành động bí mật truyền thống vẫn không có nhiều thay đổi, nhưng môi trường mở và nhiều phe phái tương tác khiến cuộc phiêu lưu của Snake tỏ ra phức tạp hơn bao giờ hết. Đây là chủ đề chính của trò chơi, những cảm nhận chân thật nhất

từ chiến trường và nỗi đau mà chúng tạo ra. Hình tượng nhóm trùm Beauty and the Beast cũng nói lên ý tưởng này: những người đẹp trở thành những nạn nhân chiến tranh và thu mình trong những bộ giáp lạnh lẽo. Còn với Snake, người lính già trên chiến trường vẫn chiến đấu liên tục cho dù bên cạnh anh đã có những đồng đội như Meryl, Raiden... trợ giúp. Theo Kojima, những hành động, suy nghĩ, cảm nhận của Snake trên chiến trường thể hiện chân thực và biểu cảm trong MGS4. Đây là những yếu tố không liên quan đến cấu trúc bộ gen, những trải nghiệm cuộc sống cũng như dấu ấn thời gian, mà thay vào đó, MGS4 thể hiện cảm giác thực nhất về sự ác liệt của chiến trường và những hậu quả mà chúng để lại.

Lời kết

Dòng game MGS có thực sự chấm dứt sau phiên bản thứ tư? Câu trả lời vẫn còn để lửng khi những ý tưởng và thông điệp về cuộc sống vẫn sẽ nảy nở trong trí tưởng tượng của nhà thiết kế Hideo Kojima. Thật khó cho ông khi từ bỏ "đứa con tinh thần" đã gắn bó hơn 20 năm, và thật sự MGS đã để lại quá nhiều dấu ấn không chỉ đối với các fan mà còn đến sự phát triển của trò chơi nói chung. Bên cạnh giá trị giải trí thuần túy, những phiên bản MGS khi kết thúc luôn để lại những thông điệp cực kì ý nghĩa về cuộc sống. Đây chính là những giá trị tinh thần đáng ghi nhận từ một dòng game vốn được "ngụy trang" bề ngoài bằng yếu tố bạo lực và chiến tranh.

CẨM TÚ

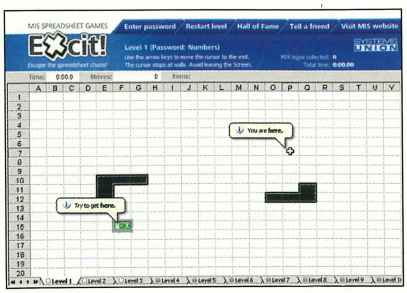
Những trò chơi miễn phí đáng quan tâm

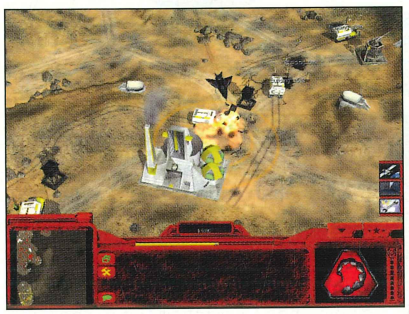
SPLUME

Nếu thường xuyên xả xì-trét với trò chơi Line 98 thì ngay cả khi đang sử dụng một máy tính hoàn toàn xa lạ, bạn vẫn có thể có được những phút giây thư giãn thật sự thoải mái với Splume. Tất cả những gì bạn cần là một kết nối Internet và trình duyệt IE. Cách qua màn tương tự như trong Line, trò chơi trực tuyến này yêu cầu bạn phải nhanh tay, lẹ mắt và có chút tính toán để sắp xếp sao cho các viên bi cùng màu nằm cạnh nhau. *splume.flasgbangstudios.com*

EXCIT

Đây quả thực là một bảng tính vui nhộn. Trong trò chơi trực tuyến này, bạn phải hướng dẫn một con trỏ hình chữ thập màu đen tìm đường ra cửa thoát hiểm. Tuy nhiên, bạn chỉ được vịn vào các thành tường màu đen và không được để con trỏ đâm thẳng vào 4 cạnh ngoài của bảng tính. Với Excit, chắc chắn bạn sẽ phải động não khá nhiều, đặc biệt ở những cấp độ cao. *www.pixer.org/excit*





COMMAND & CONQUER GOLD

Nhân dịp kỷ niệm sinh nhật lần thứ 12 của dòng game chiến thuật thời gian thực lừng danh Command & Conquer (31/8/1995-31/8/2007), ông trùm Electronic Arts đã phát hành lại phiên bản Command & Conquer Tiberian Dawn dưới dạng bản tải về miễn phí. Để cài đặt trò chơi, đầu tiên bạn cần ghi tập tin .iso tải về lên đĩa CD hay truy xuất chúng với một tiện ích miễn phí, chẳng hạn như Virtual CloneDrive *(find.pcworld.com/60145)*. Sau đó, bạn thực hiện theo hướng dẫn tại địa chỉ *find.pcworld.com/60146*

AIRPOT SECURITY

Với trò chơi này, bạn sẽ vào vai một nhân viên an ninh hàng không và có nhiệm vụ nhanh chóng gỡ bỏ những vật dụng không được mang lên máy bay trong hành lý của hành khách. Bạn phải thực hiện công việc này thật nhanh để không xảy ra tình trạng ùn tắc hành khách trước máy soi. *www.shockwave.com/gamelanding/airportsecurity.jsp*

DUNGEON RUNNERS

Người chơi miễn phí game trực tuyến nhiều người chơi với nội dung và lối chơi bắt chước dòng Diablo này sẽ không thể sử dụng tất cả vật phẩm và tính năng như với người chơi có trả phí, tuy nhiên họ vẫn có thể khám phá các ngục tối (dungeon) và tự xây dựng các nhân vật riêng để truy tìm và tiêu diệt lũ quái vật. *www.dungeonrunners.com*

CORSAIR™
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3. TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 512 1819 (ext 1) Miền Bắc
08 930 4324 (ext 1) Miền Nam

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

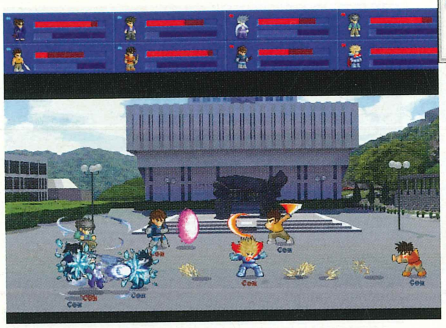
G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229
NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

LITTLE FIGHTER 2

Trò chơi tải về miễn phí này hỗ trợ đến 4 người chơi trên cùng máy tính, hay 8 người chơi qua mạng. Bạn có thể tung quả đấm, ném đồ vật hay quả cầu lửa,... để có thể hạ gục đối thủ. *find.pcworld.com/60147*



DISAFFECTED

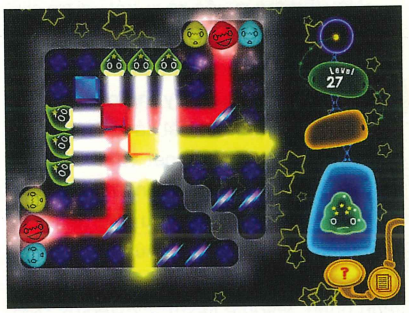
Trò chơi không đính kèm nội dung quảng cáo này đòi hỏi người chơi luân phiên đổi vai các nhân viên dịch vụ khách hàng của công ty FedEx Kinko. Nhiệm vụ của mỗi nhân viên khác nhau và tất cả những gì bạn cần làm là làm hài lòng khách hàng trong thời gian nhanh nhất với chất lượng công việc tốt nhất. Một trò chơi khó xơi đấy nhé! *find.pcworld.com/60381*

FREECIV

Nếu bạn muốn quay lại thế giới Civilization II của ngài Sid Meier, hãy thử bản sao y (clone) miễn phí xuất sắc này. Freeciv thu thập tất cả những gì có ở phiên bản Civilization I và II, cho phép bạn tự tay xây dựng thành phố, tuyển mộ và đào tạo quân sĩ, sau đó tiến hành đánh chiếm các vùng đất lân cận để mở rộng bờ cõi, đặc biệt trò chơi hỗ trợ 30 người chơi qua mạng. *find.pcworld.com/6039*

FLOW

Mọi người đều muốn có dịp khám phá thế giới sinh vật bên dưới lòng đại dương



sâu thẳm, thỏa sức ngắm nhìn những sinh vật chỉ có thể nhìn rõ thông qua kính hiển vi di chuyển một cách lờ đờ... rồi sau đó biến sang một hình dạng mới. Với tài năng của mình, bạn sẽ phải di chuyển và nuốt gọn những sinh vật trong tầm ngắm.

PC World Mỹ 5/2008

HỒNG VY

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
CYBERWORLD 83
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 20, 21
FPT ..... Bìa 3
HALO 5
HIỆP LỰC 90
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 79
MBOX 9
MIMI 92
SAIGONTEL 29
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 59, 65
SOUNDMAX 10
WDK 73
XGAME – Cửa hàng Xgame 4

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

acer

Acer đề xuất sử dụng Windows Vista®

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

Cho một thế giới giải trí thật sống động

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

Aspire | M5640

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- 2 GB DDR2 dual channel
- ATI HD2400 Pro 256 MB (64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/6 x USB 2.0 ports
- Windows Vista® Home Premium

$879

Aspire | M3630 - M3640

- Intel® Pentium® D925 (2x3.0Ghz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2180 (2x 2.0 GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2140 (2x 1.6 GHz, 1MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/80GB/160 GB HDD/250 GB HDD
- DVD-ROM/DVD combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$339**

Aspire | M1610 - M1640

- Intel® Celeron® D420 (1.6 GHz, 512 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® D925 (2x3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2160 (2x1.8GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2200 (2x2.2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/1GB DDR2/160 GB HDD
- DVD-Combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$299**

LCD | AL1702 Wb

Optional LCD

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$185

LCD | X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$187

ĐẠI LÝ: HÀ NỘI (04): ITPlus 942 9962 • Anh Ngọc 943 1592 • An Phát 5639 499 • Ben 767 2454 • DTIC 943 9758 • Gia Long 537 6974 • HiPT 934 8259 • Hà Nội Computer 628 0885 • Vĩnh Trinh 942 3558 • SIMCO 512 1626 • Việt Nhật 9745 825 • Trần Anh 9427 585 • Phúc Anh 5145 790 • Mai Hoàng 7344 333 • Nhất Vinh 9719 999 • Tân Thái Bình 281 1811 • Đăng Khoa 772 4772 • Tân Phát 5770 188 • ITC 7333 015 • Nam Á 7337 007 • Vĩnh Xuân 9439 121 • Hà Thắng 7845 888 • Thủy Linh 5372 626 • Ngọc Hà 8683 266 • IDC 8234 905 • HÒA BÌNH (018): Tuổi Trẻ 853 564 • HẢI PHÒNG (031): Linh Việt 656 932 • CPN 520 188 • Hoàng Phát 552 457 • Việt Nhật 640 127 • Thành Nhân 920 313 • Hoàng Cường 610 710 • THANH HÓA (037): Tramexco 711 888 • Newtech Hanoi 726 185 • THÁI NGUYÊN (0280): IEC 859 127 • Tuấn Loan 858 444 • HẢI DƯƠNG (0302): Hoàng Đạo 845 557 • Siêu Việt 832 655 • QUẢNG NINH (033): Thắng Bắc 622 889 • Hoa Trang 826 280 • TP. HỒ CHÍ MINH (08): Phong Vũ 933 0764 • TNC 925 0259 • Hoàn Long 833 4734 • Nova 925 3124 • Chân Chính 925 3664 • BeesNext 930 2818 • Greentek 925 2549 • Khái niệm Điện tử 850 5872 • Tân Đại Tín 925 3198 • Hoàng Nhi 925 2113 • Nguyễn Hoàng 920 3404 • Hợp Nhất 925 2367 • Nguyễn Kim 821 1211 • Thế Giới Di Động 930 1750 • Sáng Tạo 925 5945 • Van Phat 837 4741 • Nguyễn Kim 920 3191 • Khai Thông 930 5551 • ĐỒNG NAI (061): Donahitech 821 111 • VŨNG TÀU (064): Khách Đế 839 722 • MỸ THO (073): Westcom 885 885 • BẾN TRE (075): Westcom 819 444 • LONG XUYÊN (076): Cảnh Toàn 847 222 • CẦN THƠ (071): TT Tin học ĐH Cần Thơ 832 875 • TPT 834 566 • SÓC TRĂNG (079): Tuấn Huy 616 559 • CÀ MAU (0780): Minh Khôi 822 200 • VINH (038): Hồng Hà 833 933 • HUẾ (054): Huetronic 84614 • ĐÀ NẴNG (0511): Phi Long 816 000 • Cotimex 653 377 • Phương Tùng 656 666 • Asnet 893 170 • QUẢNG NGÃI (059): Phát Lộc 819 909 • TUY HÒA (057): Minh Khánh 826 309 • NHA TRANG (058): T&H 810 822 • BUÔN MÊ THUỘT (050): PTM 855 800 • PLÂYCU (059): Việt Phương 823 432 • ĐÀ LẠT (063): TT Tin học BĐ Lâm Đồng 836 638

empowering technology

Tất cả các máy tính Acer đều được bảo hành 1 năm - Giá chưa bao gồm 5% V.A.T.

MU Việt Nam - Bản quyền thuộc về WEBZEN - Phát hành độc quyền bởi FPT ONLINE

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

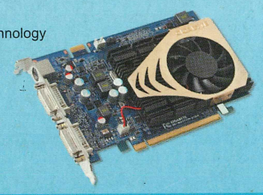
NVIDIA SLI READY

OverClock
3D Mark Vantage
DDR3 OverClock 2,242
DDR2 Standard 1,648
Up to 36%
SYSTEM MB:GA-X38-DS4 / CPU:QX9650 / Memory:800MHz 4GB

9500 GT DDR3 512MB

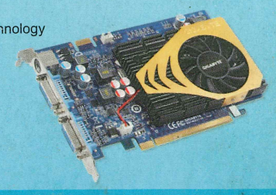
GV-N95TD3-512H

- Powered by GeForce 9500 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features dual DVI-I / D-sub



GV-N95TOC-1GH

- Powered by GeForce 9500GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features dual DVI-I / D-sub



Certified for Windows Vista™ · HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 9203404
Vi tính Phong Vũ 08 9330186
Thành Nhân 08 9250259
Sáng Tạo 08 9255406
Hợp Nhất 08 9252367
Nova 08 9253863
Compro 08 9250448
Hoàn Long 08 9250898
Greastek 08 9252549
Thiên Phúc 08 9255309
Thiên Long 08 9255551
Lê Phụng 08 9290607
ĐÀ NẴNG:
Vitco 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060
QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 825894
QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199
NHA TRANG:
Tin Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885
DACLAK:
Quang Anh 050 815123
Toshiba 050 857565
TIỀN GIANG:
TGN 073 885885
CẦN THƠ:
Á Châu 071 832022
TT Điện Tử-Tin Học Cần Thơ 071 832875
SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 821597

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™ www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.